

PREVIEW

FINAL FANTASY 8

ΘΥΡΑ WEB
ΓΑΥΡΟΙ &
ΒΑΖΕΛΟΙ
ΣΤΟ INTERNET

PCmaster

C D - R O M

ΤΕΧΟΣ 115

1 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 2000

ISSN 1105-5472

1.700 ΔΡΧ.



ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΕΣ ΣΤΟ
INTERNET

ΠΑΡΕ ΚΟΣΜΕ!

SEPTERRA
CORE

HALF-LIFE:
OPPOSING FORCE

GORKY 17

THE WHEEL OF TIME



NEMESIS

Το νέο Expansion του Magic: the Gathering!

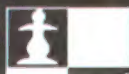


Lacoliths!

Fading Cards



MAGIC
The Gathering



ΚΑΙΣΣΑ

Αθήνα		
Κάισσα	Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους	360648
Μονόκερως	Δεργίνου 23	881399
Κάισσα	Τιμοθέου 8 & Υμηττού	756543
Multirama	Στουρνάρη 16	382910
Multirama	Στουρνάρη 39	380020
Multirama	Υμηττού 86	756322
Multirama	Σταδίου 10	321901
CD Corner	Μπόττση & Στουρνάρη	382502
Fantasy Shop	Γ' Σεπτεμβρίου 103	823107
Avis Computing	Πλ. Βικτωρίας 10-12	825368
Solaris	Μπόττση 6	384100
Informa Center	Πατησίων 302Α	228199
MF Systems	Α. Καραγιάννη 14	866420

Προάστια		
Κάισσα	Φοίβης 11 & Ι. Μεταξά	898203
Κάισσα	Κονδύλη 7	614167
Κάισσα	Υψηλάντου 174-176	429663
Confuzio	Α. Πεντέλης 40	684492
Confuzio	Μεσολογγίου 21	684061
Παράλληλο	Κ. Παλαιολόγου 22	933788
Down Town	Αριστοφάνους 24	685980
Multirama	Βουλιαγμένης 534	996660
Multirama	Α. Μεσογείων 283	674558
Multirama	Ελ. Βενιζέλου 146	956611
Multirama	Α. Δημοκρατίας 36	803482
Multirama	Α. Κηφισίας 328	623318
Multirama	Θηβών 177	578152
Multirama	Α. Ηρακλείου 291	277152
Multirama	Ηρώων Πολυτεχνείου 38	413363
Multirama	Ι. Μεταξά 17	894140
Multirama	Α. Αμφιθέας 78	985458
Multirama	Π. Ράλλη 211	491122
Multirama	Α. Κηφισίας 240	674590
Multirama	Βείκου 18	222092
Multirama	Χαλανδρίου 6	601388

Θεσσαλονίκη		
Κάισσα	Πατριάρχου Ιωακείμ 8	257397
Multirama	Τσιμισκή 109	256858
Multirama	Βασ. Ολγας 173	822111
Σηλιά Comics	Δημοσθένους 7 & Μητροπόλεως	237722
Μετρόπολις	Μητροπόλεως 94	237722

...και ακόμη		
Κάισσα	Πλ. Αικατερίνης 21	285659
Κάισσα	Κουμουνδούρου 22	537333
Μοντέλο	Κυδωνίας 107	688999
Discover-Παπασωτηρίου	Μαιζώνος 58	624910
Multirama	Γρ. Λαμπράκη 30-32	31604
Multirama	Φαρμακίδου 12	881111
Multirama	Ιάσωνος 82 & Τοπάλη	22522
Multirama	Α. Δημοκρατίας 202	81962
Multirama	Πατρ. Διονυσίου 7	55750
Multirama	Κουντουριώτη 131	20230
Multirama	Ζυμβρακάκηδων 22	92400
Multirama	Α. Δημητρίου 13	83323
Net Cafe	Γαλλίας & Αγ. Νικολάου	37721
Β. Στόλιος	Παπανδρέου 14	24254
Μαργαρίτης	Παναγούλη 18	25331
CD Corner	Μισούλη 24	87315
"Εν Πλώ"	28 Οκτωβρίου 3	46939
Το Χάνι	Φοιρά	22054

Και ...στα Console Club!

Δημιούργησε τους δικούς σου...

Εσύ



Name: Phil. Age: 35. Occupation: Getaway driver. Although he can't get away from his personal hygiene problem.



Name: Abigail. Age: 27. Occupation: Hard-nosed CEO of a multinational company. Prepared to pay to get a date.



Name: Doreen. Age: 37. Occupation: Post Clerk. Likes to read out the contents of other peoples' letters on the 'phone.



Name: Kevin. Age: 30. Occupation: Astronaut. In love with his co-pilot.



Name: Stuart. Age: 22. Occupation: Waiter. He's still waiting for his big break.



Name: Billy-Jo. Age: 19. Occupation: Vice squad detective. Her flat-mate is a notorious cat burglar.



Name: Julian. Age: 20. Occupation: Criminal Mastermind. Subsists on a diet of home delivery pizza.



Name: Ursula. Age: 36. Occupation: B-movie star with a charisma bypass.



Name: Blanche. Age: 23. Occupation: Nurse. If his boss knew what a disaster he was in the kitchen, he wouldn't be allowed near a needle.



Name: Nigel. Age: 39. Occupation: Bank Robber. Weighs seven stone wet through.



Name: Seamus. Age: 56. Occupation: Pickpocket by day. Budding Picasso by night.



Name: Louise. Age: 17. Occupation: SWAT Team Leader. Lousy taste in country music.

Δημιούργησε τους χαρακτήρες



και καθόρισε το μέλλον τους.



The new people simulator from the creator of Sim City.

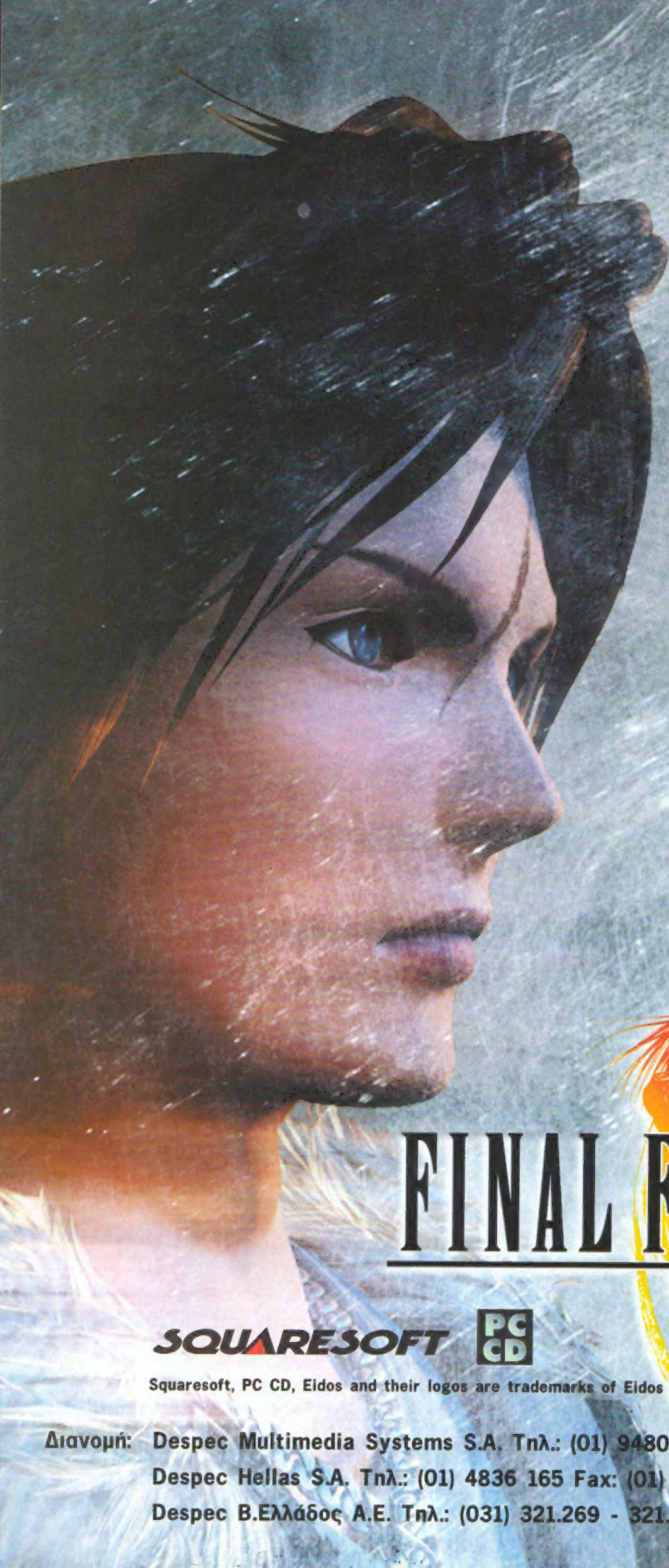
www.thesims.com

© 2000 Electronic Arts Inc. The Sims, SimCity, Maxis, and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Environmental Audio is a trademark and the Environmental Audio logo is a registered trademark of Creative Technologies Ltd.

Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62.33.906 • Fax: 62.33.904

Αποκλειστική Διανομή
media ΑΕ
Οπτικό Ψηφιακό MULTIMEDIA

e-mail: cdmedia@cdmedia.gr • <http://www.cdmedia.gr>



FINAL FANTASY VIII™

SQUARESOFT



EIDOS
INTERACTIVE

Squaresoft, PC CD, Eidos and their logos are trademarks of Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01) 9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4836 165 Fax: (01) 4836 857
Despec Β.Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269 - 321.278 Fax: (031) 325.536



EDITORIAL

Μπύκε ο χειμώνας κι ο κοσμάκης τα 'χει χάσει, και στο PC του παιχνίδια παίζει, για να ξεχάσει. Ή, στο πιο "λαϊκό" του, "δεν πάω πουθενά, πουθενά, με το PC θα μείνω...". Με λίγα λόγια και πεζά, πού να τρέχεις τώρα μέσα στο κρύο και τη βροχή για καφέ και βόλτα - κάτσε σπιτάκι σου μπας και καταφέρεις να τελειώσεις αυτό το αναθεματισμένο game! Το μόνο κακό είναι, στην περιοχή όπου μένω τουλάχιστον, ότι με αυτόν τον παλιό καιρο οι διακυμάνσεις τάσης στο δίκτυο της ΔΕΗ είναι σχεδόν καθημερινό φαινόμενο - είχαμε και μία δώρη διακοπή να μας βρίσκεται. Ευτυχώς που έχω UPS - ο Θεός με φώτισε. Αλλιώς θα έφτιαχνα καταλόγους με τα bad tracks του σκληρού δίσκου μου.

Το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας κοιτά τα games από μια πιο "πονηρή" σκοπιά: αυτήν του Game Hacking. Ένα πολύ ενδιαφέρον και λεπτομερές άρθρο της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά μάς ξεναγεί στα σκοτεινά μονοπάτια του cheating κάνοντας τη ζωή μας απείρως ευκολότερη στην ολοκλήρωση οποιουδήποτε -θεωρητικά- παιχνιδιού. Από strategy και shoot'em up μέχρι RPG και adventures! Παράλληλα με το άρθρο, όλα τα απαραίτητα utilities που θα χρειαστείτε συμπεριλαμβάνονται σε ένα από τα συνοδευτικά CDs του τεύχους. Ξεχάστε τα κολλήματα, τις ατέλειωτες ώρες training και τα ανίκητα bosses. Το cheating είναι εδώ!

Το αφιέρωμα του τεύχους δεν έχει να κάνει με games, αγγίζει όμως -πιστεύω την ψυχή κάθε Έλληνα - όχι μόνο των κομπουτεράδων. Οι δημοπρασίες, που είναι ένας πιο εκλεπτυσμένος όρος για να περιγράψουμε το γνωστό μας "παζάρι", φεύγουν σιγά σιγά από τις πολυτελείς αίθουσες του... "Sotheby's" και έρχονται κατευθείαν στο σπίτι μας μέσω του Internet. Στους on-line οίκους δημοπρασιών μπορείς να βρεις ό,τι φανταστείς: από πίνακες ζωγραφικής και σπάνια γραμματόσημα μέχρι αρχαία νομίσματα και... αρχαίους υπολογιστές. Το μόνο που χρειάζεται είναι να έχεις μια εμπειρία στο παζάρεμα και, φυσικά, τα απαραίτητα χρήματα για να αποκτήσεις αυτό που θέλεις.

Ντυθείτε ζεστά και ραντεβού σε δύο εβδομάδες...

Γιάννης Πατρίκος

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

- 8 CD-ROM Pages**
Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.
- 12 Next Generation**
Τα gadgets του 21ου αιώνα.
- 14 PC Νέα**
Εξελίξεις της αγοράς Πληροφορικής.
- 18 Net News**
Μία νέα στήλη που σας πληροφορεί για ό,τι νεότερο συμβαίνει στο Διαδίκτυο.
- 20 PC Games**
Τα τελευταία νέα από το χώρο των games.
- 24 PC Spy**
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.
- 28 Adventure Update**
Οι τελευταίες εξελίξεις από το χώρο των adventures.
- 32 PC Flash**
Παρουσιάσεις των προϊόντων της ελληνικής αγοράς.
- 38 Πριν Αγοράσετε**
...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".
- 42 User Power**
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της Πληροφορικής.
- 46 Μεταξύ μας**
Σχολιασμός των δρώμενων της Πληροφορικής.
- 48 PC Expert**
Η στήλη αυτή σας προσφέρει κάτι πολύτιμο: PC εμπειρία.
- 52 New Millennium**
Ειδήσεις, γεγονότα και εξελίξεις που αφορούν στους πολίτες του μέλλοντος.
- 128 Με δυο λόγια**
Παρουσίαση νέων παιχνιδιών ...εν συντομία!
- 130 Hints'n'Tips**
Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.
- 134 Most Wanted**
Το 1ο μέρος της λύσης του Gabriel Knight 3.
- 142 Adventure SOS**
Λύσεις και hints για adventures.
- 144 Dark Side of Gaming**
Σχόλια και παρασκηνία από τον κόσμο των computer games.
- 148 Emulators' Corner**
Η γωνιά των κάθε λογής εξομοιωτών άλλων υπολογιστικών συστημάτων στο PC.
- 158 Utopia**
Όλα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.
- 160 Press Start**
Μία στήλη για τους αρχάριους στο χώρο των PCs.
- 164 On-Line Gaming**
Διασκεδάστε παίζοντας τα αγαπημένα σας παιχνίδια on-line!
- 168 Do it Yourself**
● **Overclocking:** Αυξήστε τη δύναμη του επεξεργαστή σας.
● **Web Cam Go Monitor:** Παρακολουθήστε το χώρο σας μέσα από το PC.
- 176 Programming**
Μαθήματα Visual C.
- 180 Αλληλογραφία**
Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.
- 186 Αγγελίες**
Το μεγάλο παζάρι του "PC Master". Ό,τι θέλετε να πουλήσετε ή να βρείτε είναι εδώ.
- 188 Master of Puzzles**
Μία στήλη με σκοπό να σας διασκεδάσει και να σας προσφέρει πλούσια δώρα!

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

- 56 Θύρα Web**
Ποιος είπε πως οι ομάδες παίζουν μόνο στα γήπεδα;
- 60 FIFA 2000 vs FIFA 99**
Ομοιότητες και διαφορές των δύο παιχνιδιών της EA Sports.
- 64 On-line δημοπρασίες**
Παρουσίαση των δημοπρασιών μέσω Internet.
- 74 Game Hacking**
Πώς να επέμβετε "δυναμικά" στο αγαπημένο σας παιχνίδι.



56

Θύρα Web

Ποιος είπε πως οι ομάδες παίζουν μόνο στα γήπεδα;



64

On-line δημοπρασίες

Παρουσίαση των δημοπρασιών μέσω Internet.



74

Game Hacking

Πώς να επέμβετε "δυναμικά" στο αγαπημένο σας παιχνίδι.

GAME CLUB

- 82 Final Fantasy 8GAME PREVIEW**
Μια πρώτη ματιά στη συνέχεια ενός από τα πιο επιτυχημένα RPGs.



- 86 Septerra CoreRPG**
Ένα RPG με Manga γραφικά.

- 92 Cluedo ChroniclesADVENTURE**
Ένα παιχνίδι έρευνας και μυστηρίου.



- 96 Gorky 17STRATEGY**
Πόσο καλός commander είστε;



- 100 Wheel of TimeACTION**
Μια περιπέτεια στο χρόνο.

- 104 M25 RacerSIMULATION**
Ένα racing game για... αγγλόφιλους.

- 108 HomeworldSTRATEGY**
Βρείτε το δρόμο της επιστροφής.

- 112 Half-Life: Opposing ForceACTION**
Το add-on ενός καταπληκτικού παιχνιδιού δράσης.



- 116 Blackmoon ChroniclesSTRATEGY**
Ένα πολύ ατμοσφαιρικό παιχνίδι στρατηγικής.



- 120 Interstate 82SIMULATION**
Ένα αρκετά... δυναμικό driving game.

- 124 Corsairs GoldSTRATEGY**
Η... χρυσή εποχή των κουρσάρων!



- 86 Septerra Core**
Ένα RPG με Manga γραφικά.



- 100 Wheel of Time**
Μια περιπέτεια στο χρόνο.



- 108 Homeworld**
Βρείτε το δρόμο της επιστροφής.

ΔΙΟΙΚΗΣΙΑ: Compupress A.E. Α. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης, ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας,

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάθη Λαλιώτη, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Τσιανδωρού,

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπερίη, ΥΠΕΥΘΥΝΗ Δ.Τ.Ρ.: Βάσω Τσούραλη, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ηλίας Ιακωβάκης, ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Παναγιώτης Γόμπος

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργαλιθής, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Δαλέζος, Νικόλαος Δεμιρίδης, Ιάσωνας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμης, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρούλης, Ηλίας Καρούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλουντός, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοϊτής, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλίππης, Μανώλης Φουρνιστάκης,

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καρούρος, ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, ΣΚΙΤΣΟ: Θεοδωρής Τιμιλίδης,

ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακινάκη, Δώρα Πακουμή Δ.Τ.Ρ./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας,

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Μαρίλη Ηλιάδου, ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφας

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COMPUPRINT, ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ

ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Καλωσορίσατε και γι' αυτό το τεύχος στην παρουσίαση των συνοδευτικών CD's του "PC Master". Δύο CD's που περιέχουν ό,τι καλύτερο (χωρίς την Άννα Δρούζα, όμως) από τα τελευταία demos, utilities, trailers και drivers. Αρκάει να αναφέρω ότι ανάμεσα στα demos του

πρώτου CD περιλαμβάνονται και αυτά των Thief 2, Final Fantasy 8, Test Drive 6 και Tiberian Sun. Καθόλου άσχημα, έτσι δεν είναι; Φυσικά, στο έτερο των CD's μας θα βρείτε τα τελευταία trailers αρκετών παιχνιδιών, shareware παιχνίδια και εφαρμογές καθώς και τα γνωστά updates και drivers. Μην κάθεστε άλλο, λοιπόν, βάλτε τα CD's στο drive και καλή διασκέδαση.

Του Ηλία Καφούρου

BOARDER ZONE

Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ένας καθαρά χειμερινός τίτλος, καθώς ασχολείται με το άθλημα του snowboarding. Σκο-



DEMOS

πός σας είναι το κατέβασμα απότομων χιονισμένων βουνοπλαγιών με υψηλές ταχύτητες. Για να μπορέσετε να τρέξετε το demo θα πρέπει να διαθέτετε Pentium 200MHz, 32MB μνήμης, 3D επιταχυντή και το DirectX 7.0.

CD No 1

THE CLANS

Το Clans είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας μεταφέρει σε έναν μαγικό κόσμο, όπου όλα κυλούσαν ήρεμα και ωραία για πολλούς αιώνες. Ωσπου ένα πρωινό ο ήλιος δεν ανέτειλε, αφού κατέβηκε από τον



ουρανό ένας δαίμονας μαζί με ένα... τσούρμο πιστών ακολούθων του. Υστερα από αυτό επικράτησε χάος. Όπως θα καταλάβετε, σκοπός σας είναι να απαλλάξετε τον κόσμο από την παρουσία του και σε συνεργασία με μέλη από τις άλλες τρεις φυλές να ξαναφέρετε την ειρήνη και την ηρεμία. Για να δοκιμάσετε εάν μπορείτε να αντεπεξέλθετε στην πρόκληση αυτή, θα πρέπει να διαθέτετε Pentium 120MHz και 32MB μνήμης.

FINAL FANTASY 8

Η συνέχεια ενός από τα πιο επιτυχημένα RPGs (κάτι που φάνηκε από το προηγούμενο δημοψήφισμα) μεταφέρεται επιτέλους και στις οθόνες των υπολογιστών μας μετά την έκδοση για PSX. Οι πρώτες πληροφορίες μιλάνε για ένα καταπληκτικό παιχνίδι, κατά πολύ ανώτερο του προκατόχου του, το οποίο αναμένεται να αποκτήσει πολλούς φίλους. Αν τώρα διαθέτετε Pentium 200, 32MB μνήμης και 3D accelerator, τότε κά-



вете τον κόπο να ρίξετε μια ματιά στο demo που θα βρείτε στο παρόν CD.

HYPE: THE TIME QUEST

Όπως φαίνεται και από το τίτλο του, το παιχνίδι σας μεταφέρει -εικονικά πάντα- πίσω στο χρόνο και πιο συγκεκριμένα στο Μεσαίωνα. Εκεί θα υποδυθείτε τον ιππότη Hype, ο οποίος θεωρείται ο Lancelot της εποχής του, και θα πολεμήσετε εναντίον του μαύρου ιππότη, ο οποίος σας μετέφερε



με κάποιον μαγικό τρόπο χρονικά 4. γενεές πίσω. Θα πρέπει αγωνιστείτε για να ξαναβρείτε το δρόμο που θα σας οδηγήσει στην εποχή όπου ανήκετε, ώστε να πάρετε εκδίκηση και να συναντήσετε και πάλι τους δικούς σας. Ακόμη θα περιλαμβάνει 80 διαφορετικούς χαρακτήρες και ειδικά 3D εφέ,



ενώ η εταιρία (Ubisoft) υπόσχεται απλό και βατό gameplay. Εσείς, πάντως, ρίχτε μια ματιά στο demo που θα βρείτε στο CD, αρκεί βέβαια να διαθέτετε Pentium 200MHz και 32MB μνήμης.

MAJESTY

Tο Majesty, ως προϊόν της Microprose, δεν θα μπορούσε παρά να ασχολείται με κάποια εξομοίωση. Μάλιστα η συγκεκριμένη έκδοση μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα fantasy kingdom simulator! Παιξτε λοιπόν στο δικό σας φανταστικό βασίλειο, ζητήστε τη βοήθεια των μάγων, των πολεμιστών και των σημαντικών προσώπων και πο-



λεμήστε απέναντι σε ορδές σατανικών τεράτων που πολιορκούν τη γη σας. Το demo που θα βρείτε περιλαμβάνει ένα απλό επίπεδο του παιχνιδιού. Για να το τρέξετε θα πρέπει να έχετε έναν Pentium 166MHz και 32MB μνήμης.

RENEGADE RACERS

Eδώ θα είστε ένας από τους 12 επιλεγμένους οδηγούς από όλο τον κόσμο για τη Renegade Race που διοργανώνει κάποιος δισεκατομμυριούχος. Μια και έχουμε να κάνουμε με αποστάτες, είναι προφανές πως καθένας από αυτούς βλέπει τη νίκη ως μία ευκαιρία για την επανένταξή του στο κοινωνικό σύνολο και την επανασύνδεσή του με τους δικούς του ανθρώπους. Η νίκη είναι



φυσικά και ο δικός σας σκοπός. Για να παίξετε το demo θα πρέπει να έχετε επεξεργαστή Pentium στα 200MHz, 32MB RAM και κάρτα γραφικών που υποστηρίζει Direct 3D.

SHANGHAI: 2nd DYNASTY

Shanghai: Ισως το καλύτερο παιχνίδι puzzle που έχουμε δει. Αν δεν το έχετε παίξει στον υπολογιστή σας, σίγουρα θα το έχετε δει σε κάποια αίθουσα με ηλεκτρονικά παιχνίδια. Επειτα από καιρό, λοιπόν, κυκλοφόρησε η συνέχειά του, η οποία περιλαμβάνει 10 καινούρια και κλασικά είδη παιχνιδιού. Επιπλέον μπορείτε να παίξετε με μία από τις 4 υπάρχουσες εκδόσεις ενός άλλου κλασικού παιχνιδιού, του Mah-Jongg. Για να μπορέσετε να δοκιμάσετε την ικανότητα και την ταχύτητά σας σε αυτό το demo, θα πρέπει να έχετε απλώς έναν Pentium 166MHz και 32MB μνήμης.

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Oπως γίνεται αντιληπτό, πρόκειται για ένα παιχνίδι που ασχολείται με αγώνες αυτοκινήτων και πιο συγκεκριμένα με τον πρώτο εξομοιωτή του Swedish Touring Car Championship του 1999. Μπορείτε να επιλέξετε το όχημά σας μέσα από 10 μοντέλα εταιριών, των Volvo, BMW, Audi, Peugeot, Nissan, Chrysler, Ford, Alfa, Honda και Opel. Επιπλέον θα συμπεριλαμβάνει 15 πραγματικούς οδηγούς της διοργάνωσης και 6 διαδρομές (Anderstorp, Falkenberg, Gelleresen, Knutstorp, Mantorp, Mo i Rana). Φυσικά αναφέρονται στη full έκδοση, καθώς στο demo μας τα πράγματα είναι λίγο πιο περιορισμένα. Συγκεκριμένα μπορείτε να οδηγήσετε το Volvo S40 στη διαδρομή "Mo i Rana", η οποία λαμβάνει χώρα στη Νορβηγία, και να πάρετε μέρος σε ένα test 3 laps απέναντι σε 7 άλλους οδηγούς. Το παιχνίδι παρέχει πλήρη υποστήριξη στα τιμόνια, ενώ δεν έχετε τη δυνατότητα να σώσετε τα σκορ σας.

TEST DRIVE 6

Oι πιο πολλοί σίγουρα θα έχετε ακουστά τη σειρά Test Drive, το πρώτο μέρος της οποίας εμφανίστηκε πριν από αρκετά χρόνια και πρόσφερε στον παίκτη ένα εικονικό μάθημα οδήγησης. Τώρα βρισκόμαστε λίγο πριν



από την κυκλοφορία του δού μελους της "οικογένειας" αυτής. Μήπως θα θέλατε να μάθετε ποιων εταιριών τα αυτοκίνητα θα περιλαμβάνονται στο παιχνίδι; Έχουμε και λέμε λοιπόν: Dodge, Plymouth, Marcos, TVR, Jaguar, Aston Martin, Subaru, Caterham, Nis-



san, Audi, Venturi, Panoz, Lotus, Shelby, Toyota και Ford. Οχι άσχημα, έτσι; Για να τρέξετε το παρόν demo θα χρειαστεί να έχετε στη "μηχανή" σας Pentium 233MHz, 32MB RAM και 3D επιταχυντή γραφικών.

THIEF 2: THE METAL AGE

Tο Thief υπήρξε ένα πολύ καλό παιχνίδι και κατάφερε να αποκτήσει μερικούς φανατικούς φίλους του. Σίγουρα όλοι όσοι ανήκουν στην κατηγορία αυτή θα περιμένουν με ανυπομονησία το δεύτερο μέρος, το οποίο έχει προαναγγελθεί. Στο CD θα βρείτε το alpha demo του εν λόγω παιχνιδιού, η πλοκή του οποίου εξελίσσεται στην εποχή του μετάλλου. Χρησιμοποιήστε λοιπόν τα λογής λογής φίλτρα, τις νάρκες, τις Flash bombs και μερικά είδη βελών για να νικήσετε τους εχθρούς σας και να αποκτήσετε τα λάφυρά σας. Μια και πρόκειται για alpha έκδοση, οι απαιτήσεις του συστήματος δεν έχουν ξεκαθαριστεί απόλυτα. Το μόνο σίγουρο είναι πως θα πρέπει να έχετε 64MB μνήμης, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX και μία από τις ακόλουθες κάρτες γραφικών: 3dfx Voodoo, Voodoo Rush, Voodoo2, Voodoo3, Banshee, nVidia RIVA 128, RIVA ZX, RIVA

CD-ROM pages

TNT, TNT 2, Matrox G200, G400, Intel/Real 3D i740, S3 Savage 3D, Savage 4, ATI Rage Pro, Rage 128.

TIBERIAN SUN

Aρκετό καιρό μετά την κυκλοφορία του εν λόγω παιχνιδιού κατέφθασε επίτλους και το demo του (μία πρωτοτυπία, αν μη τι άλλο, καθώς συνήθως ένα demo προηγείται της full έκδοσης ενός τίτλου). Σε αυτό λοιπόν θα συμμετάσχετε σε ένα "εκπαιδευτικό" επίπεδο και θα μπορείτε να εί-



στε είτε με το μέρος των GDI είτε με αυτό της αδελφότητας Nod. Αφού τελειώσετε την εκπαίδευσή σας και αποκτήσετε μια σχετική εμπειρία, μπορείτε πλέον να παίξετε και έναν πλήρη χάρτη του. Για να τα κάνετε όμως όλα αυτά, θα πρέπει να είστε εξοπλισμένοι με έναν Pentium 166MHz, 32MB μνήμη και 2MB κάρτα γραφικών.

TREAD MARKS

Πρόκειται για ακόμη ένα παιχνίδι αγωνιστικών οχημάτων, οι κούρσες του οποίου όμως μπορούν να εξελιχθούν κυριολεκτικά σε μάχες, καθώς τα οχήματα που υπάρχουν δεν είναι κοινά αυτοκίνητα, αλλά... τανκ! Το demo περιλαμβάνει 3 χάρτες παιχνιδιού (σε έρημο, σε πεδιάδα με ποτάμια που πρέπει να πηδήξετε και έναν τρίτο που θυμίζει κόλαση με πολλές διασταυρώσεις). Τα διαθέσιμα είδη τανκ είναι και αυτά ισάριθμα (3), ενώ συμπεριλαμβάνεται και ένα διαφανές τανκ, κατασκευασμένο από υγρό υλικό! Το παιχνίδι

θα περιλαμβάνει 19 επιπλέον όπλα εκτός από τα βασικά και 3 είδη παιχνιδιού. Από πλευράς γραφικών θα υποστηρίξει τους περισσότερους 3D επιταχυντές. Για να παίξετε το demo θα πρέπει να έχετε κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει OpenGL.

VRC AROM

Σας αρέσει το μπιλιάρδο; Αν ναι, και ιδιαίτερα το γαλλικό, τότε ο τίτλος αυτός είναι φτιαγμένος στα μέτρα σας, καθώς πρόκειται για έναν εξομοιωτή του δημοφιλούς αυτού αθλήματος. Η εταιρία παραγωγής υποστηρίζει πως είναι απλώς εκπληκτικό για τους φίλους των παιχνιδιών, ενώ η εμπειρία των πραγματικών παικτών θα τους βοηθήσει στο παιχνίδι σε συνδυασμό με το physics σύστημά του. Αν τώρα σας κίνησε την περιέργεια και διαθέτετε έναν Pentium στα 200MHz, 32MB RAM και 3D accelerator, μπορείτε να δείτε το demo που σας προσφέρουμε. PC

CD No 2

Στο 2ο συνοδευτικό CD μας θα βρείτε, όπως πάντα, τα πιο hot trailers παιχνιδιών που κυκλοφορούν. Αρκεί να σας

αναφέρω τίτλους όπως τα Diablo 2, Final Fantasy 8 και Thief 2. Πέραν αυτών θα βρείτε και μερικές χρήσιμες εφαρμογές αλλά και shareware παιχνίδια. Και φυσικά όλους τους τελευταίους drivers για τα δημοφιλέστερα CD-ROMs, Records, κάρτες ήχου και κάρτες γραφικών. Ωστόσο και στον τομέα των patches θα μείνετε ικανοποιημένοι, καθώς σε αυτό το CD περιλαμβάνονται patches για τα δημοφιλή παιχνίδια Disciples: Sacred Lands, Darkstone, Slave Zero, Jagged Alliance 2, Ultima 9 και

SOLUTIONS

- Half-Life
- The Infernal Machine

SHAREWARE GAMES

- Disasteroids
- Laserage 19
- Project 2

UTILITIES

- Getright4.1.2: Η τελευταία έκδοση του δημοφιλέστερου download manager.
- Quick Clean 4.0b: Πρόγραμμα για τον καθαρισμό του σκληρού σας από άχρηστα αρχεία.
- AI Picture Explorer: Image viewer με δυνατότητα εισαγωγής εικόνας από scanner.
- KFK 1.1: Πρόγραμμα που σας επιτρέπει να διαιρείτε και να επανακτάνε τα διαιρεμένα αρχεία.
- Backup Xpress: Σώστε τα πολύτιμα αρχεία σας πριν να είναι αργά!

Unreal Tournament. Last but not least, στα extras αυτή τη φορά έχουμε για εσάς: α) Ένα νέο section με τίτλο "MP3 Kingdom", όπου κάθε φορά θα βρίσκετε ορισμένα από τα καλύτερα MP3 που κυκλοφορούν από ανεξάρτητους καλλιτέχνες. β) Ολόκληρο το νέο mod του Heretic II "Glyphs". γ) Τα παιχνίδια που έλαβαν μέρος στον 5ο ετήσιο διαγωνισμό Interactive Fiction για το καλύτερο ερασιτεχνικό text adventure (περισσότερα θα διαβάσετε από τη στήλη "PC

Games") και δ) ένα αφιέρωμα στο Game Hacking με όλα τα εργαλεία που χρειάζεστε για να "σπάσετε" τα αγαπημένα σας παιχνίδια (διαβάστε και το σχετικό αφιέρωμα σε αυτό το τεύχος). Φυσικά, μην παραλείψετε να ρίξετε μια ματιά και στα υπόλοιπα περιεχόμενα του CD, καθώς μπορείτε να βρείτε αρκετές εκπλήξεις.

SCREENSHOTS

- Atriarch
- Diablo 2
- Evolva
- Gryphon Tapestry
- Gunlok
- Nancy Drew
- Nox
- The Time Machine

TRAILERS

- Age of Wonders
- Diablo 2
- Final Fantasy 8
- Gilbert Goodmate
- Rune
- Thief 2



RACING

Είναι ώρα να σταματήσετε να ανησυχείτε για τα ασφάλιστρα,
τις λακκούβες και τα Κυριακάτικα πρωινά...

- Γραφικά υψηλής ανάλυσης
- Δυναμική σχεδίαση των αυτοκινήτων
- Προηγμένη Τεχνητή νοημοσύνη
- Instant Replay
- Πολλές κάμερες
- 3 είδη Πρωταθλημάτων

Στο παιχνίδι είναι διαθέσιμα
όλα τα μοντέλα της Ford



PC CD-ROM



έχετε οδηγήσει ποτέ πραγματικά το αυτοκίνητό σας;

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

BEACON
MULTIMEDIA

ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε.

ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΤΗΛ.:6741711, 6743170, FAX:6712089

www.beacon.gr

empire
SPORT

©Ford Motor Company. Ford trademark used under license from Ford Motor Company. Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners

Next GENERATION

ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΠΟΥ ΚΑΝΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ!

NOKIA 7110

Το Διαδίκτυο αποτελεί πια τμήμα της καθημερινής μας ζωής. Το ίδιο και το κινητό τηλέφωνο. Γιατί λοιπόν να μην τα συνδυάσουμε; Την ιδέα αυτή (πολλοί τη φλερτάρουν) υλοποίησε η φινλανδική Nokia, παρουσιάζοντας μία ψηφιακή κινητή, τηλεφωνική συσκευή με δυνατότητα πρόσβασης στο Internet με τη χρήση του ενσωματωμένου modem και πολλές άλλες δυνατότητες, όπως διπλή τηλεφωνική γραμμή, λειτουργία και στα δύο δίκτυα, λεξικό, υποστήριξη 34 γλωσσών και 35 ήχων κουδουνίσματος, ενεργό κάλυμμα, παλλόμενη ειδοποίηση, πρωτότυπες τεχνικές επεξεργασίας κειμένου και διαχείρισης μηνυμάτων, 260 ώρες αναμονής και βάρος μόλις 141 γραμμάρια.

Πολύ καλό και εύχρηστο προϊόν με όμορφη σχεδίαση.

info Alpha Copy, τηλ.: 01-9203700



ΤΟ... ΤΡΕΧΟΥΜΕΝΟ ΡΟΛΟΪ

ADIDAS RUNNER

Αν τρέχετε συχνά, όκι επειδή σας κυνηγούν οι καθηγητές στο σχολείο, αλλά για άσκηση, τότε χρειάζεστε σίγουρα ένα ρολόι όπως αυτό της εικόνας. Πρόκειται για ένα μοντέλο της γερμανικής εταιρίας Adidas, με το οποίο έχετε τη δυνατότητα να προγραμματίζετε με τον καλύτερο τρόπο τις διαδρομές σας. Ανάμεσα στα χαρακτηριστικά του περιλαμβάνονται 5 timers, 2 daily-date alarms, καθώς και φωτισμός για το σκοτάδι σε απόκρωση του γαλάζιου. Ο,τι πρέπει για να ξεκινήσετε το τρέξιμο!

info ΧΡΟΝΟΤΗΛ, τηλ.: 01-3238259



ΑΣ ΒΡΕΧΕΙ ΟΣΟ ΘΕΛΕΙ!

PHILIPS ACT7582

Πανέμορφο design αλλά και πολλές δυνατότητες χαρακτηρίζουν αυτό το φορητό CD Player.

Το πρωτότυπο αυτό μοντέλο της ολλανδικής Philips, με τα παστέλ χρώματα και τα αξιόλογα τεχνικά χαρακτηριστικά, σίγουρα θα σας χαρίσει ατέλειωτες ώρες διασκέδασης. Μεταξύ άλλων διαθέτει δυναμική ενίσχυση μπάσων (DBB) 3 σταδίων, καθώς και ηλεκτρονική απόσβεση κραδασμών 12 δευτερολέπτων (ESA3), έτσι ώστε να μην αναπηδά η μουσική που ακούτε όταν εσείς "ρολάρετε" σε ανώμαλο δρόμο, ενώ είναι ανθεκτικό και στο πισίλισμα των σταγόνων της βροχής (splashproof).

info Philips Hellas, τηλ.: 01-4894301



ΔΥΟ ΒΙΝΤΕΟ ΣΕ ΕΝΑ!

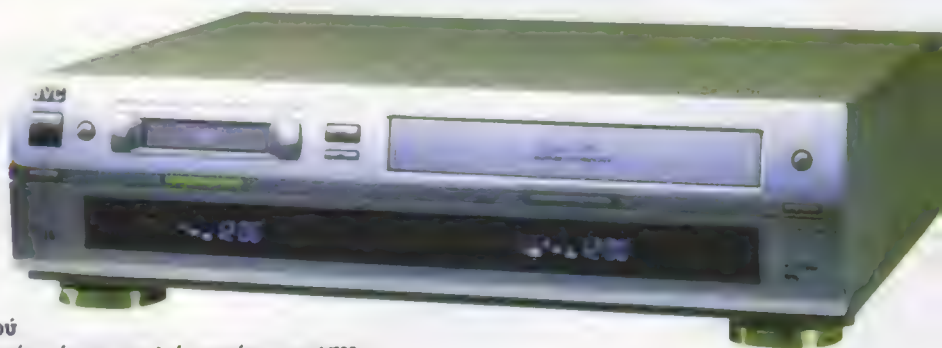
JVC HR-DVSI

Εδώ και λίγο καιρό η παντοδυναμία του VHS (Video Home System) απειλείται και αυτή, όπως όλα στις μέρες μας, από την ψηφιοποίηση, που στη συγκεκριμένη περίπτωση πραγματοποιείται μέσω της mini ψηφιακής κασέτας DV (Digital Video).

Η επιτραπέζια αυτή συσκευή της JVC, δημιουργού του VHS, σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε τόσο τις παλιές κασέτες σας VHS (και Super VHS) όσο και τις νέες mini DV. Εξυπνη κίνηση, καλή υλοποίηση και αξιόπιστο τελικό προϊόν, που εκπροσωπεί επάξια για ακόμη μία φορά την κατασκευάστρια εταιρία, το οποίο κέρδισε και τον τίτλο του ευρωπαϊκού βίντεο της χρονιάς.

Αν όλοι σκέφτονταν και υλοποιούσαν με παρόμοιο τρόπο την έννοια της συμβατότητας, ο ψηφιακός μας κόσμος θα ήταν σίγουρα διαφορετικός!

info **Ηλεκτροβιομηχανική, τηλ.: 01-4832855**



ΣΑΣ ΑΡΕΣΕΙ Ο BRAHMS;

YAMAHA PSR-540

Αν σας αρέσει η μουσική αλλά μέχρι τώρα δεν είχατε την ευκαιρία να μάθετε κάποιο όργανο, τώρα μπορείτε να το κάνετε με απλό και εύκολο τρόπο. Με το αρμόνιο της εικόνας, προϊόν του ιαπωνικού κολοσσού Yamaha, μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας ως πιανίστες, αφού με τις δυνατότητες που προσφέρει (δυναμικό κλαβιέ με 5 οκτάβες, 160 ρυθμούς, 215+480 ήχους, λειτουργία easy navigator, sequencer 16 καναλιών και midi in/out) μία νέα καριέρα ανοίγεται μπροστά σας!

info **Π. Νάκας, τηλ.: 01-3647111**

WALKMAN... ΥΠΟ ΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ!

SONY WM-FS593

Μπορεί τα κρύα να έπιασαν για τα καλά και το καλοκαίρι να αργεί ακόμη, αλλά είναι κακό να το σκεφτόμαστε; Ως βοηθητικό μέσο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αδιάβροχο μοντέλο walkman της ιαπωνικής Sony, το οποίο διαθέτει ψηφιακό ραδιοφωνικό δέκτη FM/AM, 24 μνήμες σταθμών, σύστημα mega bass καθώς και touch control, ενώ συνοδεύεται από ακουστικά.

info **Sony Hellas, τηλ.: 01-6777701**



Αλλαγή φρουράς στη Microsoft

Παραιτήθηκε από τη θέση του διευθύνοντος συμβούλου της Microsoft ο Bill Gates. Όχι, μην αρχίζετε τους πανηγυρισμούς, ο αξιότιμος κύριος Gates δεν εγκαταλείπει το χώρο της Πληροφορικής, απλώς μετακινείται σε θέση με λιγότερες αρμοδιότητες, έτσι ώστε να ξεκουραστεί λίγο ο χριστιανός. Ο

την ανάπτυξη εφαρμογών: "Επιστρέφω σε αυτό που αγαπώ περισσότερο: την ενασχόληση με τις μελλοντικές τεχνολογίες". Τη θέση του Gates ως CEO της Microsoft θα αναλάβει ο φίλος του, Steve Ballmer, ο οποίος ήταν το "No 2" στην εσωτερική ιεραρχία της εταιρίας. Ο ιδρυτής της Microsoft είχε αποφασίσει εδώ και αρκετό καιρό να αποχωρήσει

από την ενεργό δράση, όμως (σύμφωνα με τους ισχυρισμούς του) περίμενε πρώτα να ολοκληρωθεί η ανάπτυξη των Windows 2000 και μετά να ανακοινώσει τις αποφάσεις του. Καθώς το νέο λειτουργικό έχει πλέον πάρει το δρόμο του, ο Bill Gates ανακοίνωσε την αλλαγή φρουράς στην κεφαλή της Microsoft, η οποία αλλαγή δεν είναι και τόσο σίγουρο ότι τον δέτει στο παρασκήνιο. Σύμφωνα με αναλυτές, η "μετάθεση" του Gates γίνεται για δύο λόγους: α) για να έχει μία θέση όπου θα του επιβάλλεται χαμηλότερη



ιδρυτής της Microsoft (εκ των πλουσιότερων ανθρώπων του κόσμου) θα παραμείνει πρόεδρος του διοικητικού συμβουλίου της εταιρίας, ενώ για τις ανάγκες του δημιουργήθηκε μία νέα θέση στην εταιρία, η οποία φέρει τον τίτλο "chief software architect" (επικεφαλής αρχιτέκτων λογισμικού θα την έλεγαν στο χωριό μου). Έτσι είναι. Όταν φτιάξετε κι εσείς τη δική σας εταιρία θα μπορείτε να δημιουργείτε για τον εαυτό σας όσες θέσεις θέλετε, με ονοματάκια ακόμη πιο πρωτότυπα. Ο Gates δήλωσε αμέσως πως είναι έτοιμος να θυμηθεί τα νιάτα του και να ασχοληθεί και πάλι με

φορολογία (ακόμη και οι πλουσιότεροι είναι υποχρεωμένοι να πληρώνουν το κατίτι τους) και β) για να ανανεωθεί το ανθρώπινο δυναμικό της Microsoft σε μια αρκετά δύσκολη περίοδο της ιστορίας της (διαμάχη με το Υπουργείο Δικαιοσύνης, ανταγωνισμός με την AOL κλπ.). Είναι εξαιρετικά δύσκολο να φανταστούμε ότι ο Gates (μόλις στα 44 χρόνια του) αποφάσισε να αποσυρθεί από το προσκήνιο της Πληροφορικής. Είναι κάτι παραπάνω από βέβαιο πως θα συνεχίσει να ελέγχει την εταιρία και την πορεία της από μία πιο... σκιώδη θέση.

Νέος ιός απειλεί τα Windows 2000

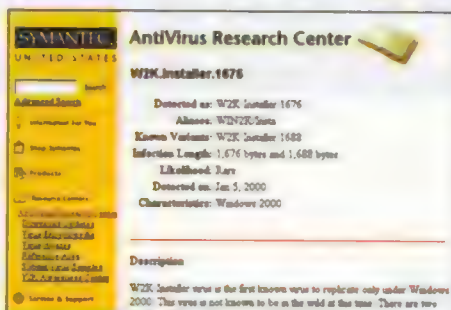
Η επικείμενη κυκλοφορία των Windows 2000 θα συνοδευτεί από τους νέους ιούς που θα είναι προσανατολισμένοι στο εν λόγω λειτουργικό. Τόσο η Symantec όσο και η F-Secure εξέδωσαν ανακοινώσεις με τις οποίες προειδοποιούν την κοινότητα των χρηστών υπολογιστών, καθώς και την ίδια τη Microsoft ότι ήδη εντοπίστηκε ένας ιός που εκμεταλλεύεται κάποιες αδυναμίες των νέων Windows. Πρόκειται για έναν ιό που ονομάζεται Win2000.Installer ή W2K.Installer (ναι, έχει και καλλιτεχνικό ονοματάκι) και

δημιουργήσουν τους δικούς τους ιούς. Μπορούμε μάλιστα να τη χαρακτηρίσουμε ως κίνηση αναγνώρισης ότι κατασκευάστηκε ο πρώτος ιός για ένα νέο λειτουργικό, κερδίζοντας έτσι "κύρος" και "υπόληψη" ανάμεσα στον... υπόκοσμο της κοινότητας



της Πληροφορικής. Από την άλλη πλευρά, η εκπρόσωπος Τύπου της Microsoft δήλωσε ότι ο ιός είναι απλώς ένα τρुक, για να δοθεί δημοσιότητα στους συγγραφείς

του κώδικά του. Πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι ο W2K.Installer προσβάλλει τα εκτελέσιμα αρχεία του νέου λειτουργικού συστήματος και εξαπλώνεται κάθε φορά που ανταλλάσσεται ένα

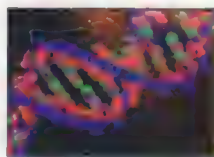


ακόμη δεν έχει εξαπλωθεί ιδιαίτερα λόγω του ότι το λειτουργικό σύστημα δεν έχει ακόμη κυκλοφορήσει. Ο ιός και οι δύο παραλλαγές του που ήδη έγιναν γνωστές προσβάλλουν μόνο τα Windows 2000, τα οποία -ως γνωστόν- θα απευθύνονται κυρίως σε επαγγελματίες και επιχειρήσεις. Ο ιός δεν επιφέρει συγκεκριμένη ζημιά στον υπολογιστή που έχει προσβληθεί. Οι δημιουργοί του ήθελαν περισσότερο να δείξουν τι μπορεί να γίνει, έτσι ώστε οι άλλοι να χρησιμοποιήσουν τις ιδέες τους και την πρακτική τους και να

μολυσμένο πρόγραμμα μεταξύ υπολογιστών (όπως και οι περισσότεροι ιοί άλλωστε!). Πολύ σημαντικό είναι ότι ο ιός αυτός μπορεί να "κρυφτεί" από τα εργαλεία ασφαλείας που έχει συμπεριλάβει η Microsoft στα Windows 2000. Η Symantec ήδη έχει προβεί στην ανανέωση των αντίστοιχων εργαλείων της, ούτως ώστε να είναι έτοιμη να αντιμετωπίσει τους ιούς που θα απειλήσουν το νέο λειτουργικό σύστημα. Εσείς, πάντως, αν είναι να αγοράσετε τα Windows 2000, προμηθευτείτε και μια νέα έκδοση του Norton AntiVirus.

Γενετικοί υπολογιστές

Πώς θα σας φαινόταν αν κάποτε η γενετική επεκτεινόταν και στους υπολογιστές και



χρησιμοποιηθεί μια αλυσίδα DNA με τέτοιον τρόπο ώστε τα μόρια που την αποτελούν να αντικαταστήσουν τα

μάλιστα στη δημιουργία hardware; Τι θα λέγατε αν κάποτε το DNA χρησιμοποιούνταν για τη διεξαγωγή υπολογισμών; Κάτι τέτοιο, το οποίο μοιάζει σίγουρα με ιστορία επιστημονικής φαντασίας, όχι μόνο προτείνεται από κάποιους Αμερικανούς επιστήμονες, αλλά παρουσιάζεται και ως πραγματικότητα. Σε έκθεσή τους στο επιστημονικό περιοδικό "Nature", ο Lloyd Smith και οι συνεργάτες του στο Πανεπιστήμιο του Wisconsin περιέγραψαν πώς μετέφεραν ένα κομμάτι αποτελούμενο από μόρια DNA από το δοκιμαστικό σωλήνα σε ένα γυάλινο πιάτο. Πρόκειται για ένα βήμα προς τον υπολογιστή DNA, καθώς η χρήση αντίστοιχων επιφανειών μπορεί να οδηγήσει στον αυτοματισμό των διαδικασιών που χρειάζονται για να

παράδοσιακά bits που αποτελούνται από ακολουθίες τιμών 0 ή 1. Λέγεται πως ένα αφυδατωμένο γραμμάριο DNA μπορεί να αποθηκεύσει περισσότερες πληροφορίες από 3 τρισεκατομμύρια CDs (III). Σύμφωνα με τον Smith, η νέα αυτή γενετική τεχνολογία μπορεί να αντικαταστήσει το γνωστό μας chip που χρησιμοποιείται στους υπολογιστές και έχει εξαντλήσει τα περιθώρια χωρητικότητας και μεγέθους του. Είναι, βέβαια, σαφές ότι, όταν μιλάμε για γενετικούς υπολογιστές, αναφερόμαστε σε ερευνητικές προσπάθειες που γίνονται από πολύ λίγους επιστήμονες σε όλο τον κόσμο και με σχετικά αργούς ρυθμούς. Συνεπώς, μην πάτε αύριο στα καταστήματα και αρχίσετε να ζητάτε το νέο υπολογιστή DNA!

Μία "17άρα"... επιπέδου από την Eizo

Η Eizo, μία από τις μεγαλύτερες κατασκευάστριες εταιρίες monitors για υπολογιστές, παρουσίασε πρόσφατα το νέο μοντέλο της στις 17", το FlexScanT550. Το μοντέλο αυτό αντιπροσωπεύει την πρώτη προσπάθεια της εταιρίας να δημιουργήσει μία πλήρως επίπεδη οθόνη, η οποία θα εξασφαλίζει καθαρή και επακριβή εικόνα σε όλα τα... μήκη και πλάτη της. Το δε ολοκληρωμένο κύκλωμα που χρησιμοποιεί είναι το DSP (Digital Signal Processor). Πρόκειται για μία αποκλειστικότητα της Eizo και έχει τη δυνατότητα να διορθώνει

και να βελτώνει το σήμα που λαμβάνει από την κάρτα γραφικών, σε περίπτωση που αυτό "βγαίνει" ολίγον... παραμορφωμένο. Για το τέλος αφήσαμε μερικά από τα χαρακτηριστικά που θα βρείτε στο μοντέλο αυτό:

- 0,25mm AG pitch
- Συχνότητες: οριζόντια: 30-82KHz, κάθετη: 50-160Hz
- Ανάλυση: 1.024x768 στα 101Hz
- Digital Signal Processor (DSP)
- Power save mode: 3W όταν η οθόνη παραμένει ανοιχτή, αλλά δεν βρίσκεται σε "ενεργό" χρήση.

flash

Ενα από τα πιο έγκυρα ειδησεογραφικά πρακτορεία, το Associated Press, μετέδωσε πως, σύμφωνα με κάποιους προοικισμένους στην κυβέρνηση των Η.Π.Α., το Υπουργείο Δικαιοσύνης αναμένεται να υποχρεώσει τη Microsoft να χωριστεί σε τρία μέρη. Βέβαια, κάτι τέτοιο χρειάζεται την έγκριση ομοσπονδιακού δικαστή, αλλά, εφόσον αποφασιστεί, θα είναι ένα γερό πλήγμα στο οικοδόμημα που έχει χτίσει εδώ και χρόνια ο Bill Gates και το επιτελείο του, καθώς κυριολεκτικά θα το διαμελίσει. Πρόκειται ασφαλώς για μια απόφαση που, εάν ληφθεί και εκτελεστεί, θα αλλάξει ριζικά το σκηνικό στο παγκόσμιο στερέωμα του software. Δεν γνωρίζουμε κατά πόσο κάτι τέτοιο είναι εφικτό, πάντως η Microsoft έχει τους δικηγόρους τους σε επιφυλακή για παν ενδεχόμενο.

Σύμφωνα με ένα παλιό ρητό, αν δεν μπορείς να νικήσεις έναν αντίπαλο, συμμαχείς μαζί του. Κάτι τέτοιο φαίνεται πως βρήκε εφαρμογή στην περίπτωση δύο μεγάλων εταιριών στο χώρο του Digital Scanning Software, των ScanSoft και Caere. Πώς έγινε αυτό; Απλώς η πρώτη αγόρασε τη δεύτερη έναντι του πόσου των 140 εκατομμυρίων δολαρίων! Τα στελέχη της πρώτης εταιρίας εκφράζουν την πεποίθησή πως, μετά το γεγονός αυτό, η εταιρία γίνεται περισσότερο ανταγωνιστική στο χώρο από ποτέ και αναμένουν αύξηση των κερδών τους. Ε, λογικό, αφού τώρα πλέον έχουν έναν αντίπαλο λιγότερο!

Αλλη μία είδηση που αφορά στην Intel. Η εν λόγω εταιρία μαζί με 5 από τις μεγαλύτερες εταιρίες στην κατασκευή chip μνήμης (Samsung, Micron Technology, Infineon, NEC και Hyundai) ανακοίνωσαν τη συνεργασία τους για τη δημιουργία του ADT (Advanced Dram Technology), ο οποίος -από ό,τι φαίνεται- βασίζεται στον πιο διαδεδομένο τύπο μνήμης σήμερα, στις μνήμες Dram. Σύμφωνα με τα λεγόμενά τους, απώτερος σκοπός τους είναι να δημιουργήσουν υψηλής απόδοσης επεξεργαστές μνήμης, οι οποίοι θα κυμαίνονται σε λογικές τιμές, μια και αυτό είναι το μεγάλο μειονέκτημα του πρόσφατου μέλους της οικογένειας, των μνημών Rambus.

Τα ταχύτερα CD Recorders μέχρι σήμερα έφταναν -ως γνωστόν- σε ταχύτητες εγγραφής 8x, γεγονός που επέτρεπε στο χρήστη να γράψει ένα ολόκληρο δισκάκι (650MB) σε δέκα μόλις λεπτά. Τώρα πλέον ο χρόνος αυτός έχει μειωθεί στα 6 λεπτά (!), καθώς κυκλοφόρησαν ήδη τα πρώτα Recorders 12πλης ταχύτητας! Οι πρώτες εταιρίες που κυκλοφόρησαν τέτοια μοντέλα είναι οι Smart & Friendly, Sanyo και φυσικά η Plextor. Μανέτε συντονισμένοι, λοιπόν, για οτιδήποτε νεότερο έχουμε.

Αλλάζετε ταχύτητες

Είναι αρκετοί οι μανιώδεις εκείνοι gamers που επιζητούν το ρεαλισμό και προσέχουν τις λεπτομέρειες όταν παίζουν το αγαπημένο τους παιχνίδι. Ειδικά όσοι ασχολούνται με τους εξομοιωτές έχουν πάντα κάποιο... Βίτσιο, είτε



αυτό λέγεται τιμόνι, είτε πετάλια, είτε κράνος (ο κατάλογος περιορίζεται μόνο από τα οικονομικά τους). Η ACT Labs δημιουργήσε ένα εξάρτημα που θα εντυπωσιάσει και θα συγκινήσει (!) τους φίλους των racing simulators. Πρόκειται για το

Shifter, το λεβιέ ταχυτήτων που θα κάνει την οδήγηση της αγαπημένης σας κούρσας ακόμη πιο ρεαλιστική και απολαυστική. Το Shifter λειτουργεί σε συνεργασία με το Force RS της ACT Labs, αλλά μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε με κάθε τιμόνι. Διαθέτει επτά θέσεις/ταχύτητες, καθώς και όπισθεν. Η γενικότερη αίσθηση του μηχανήματος είναι, σύμφωνα με τον ξένο Τύπο, ιδιαίτερα ρεαλιστική και ακολουθεί όλους τους κανόνες του πραγματικού κόσμου των αυτοκινήτων. Το Shifter έρχεται μαζί με μια ειδική έκδοση του Rally Championship της Magnetic Fields, η οποία κάνει χρήση όλων των χαρακτηριστικών της συσκευής. Όλοι οι τρελαμένοι gamers που τρέχουν μετά μανίας στα ράλι των υπολογιστών, χρησιμοποιώντας μάλιστα τα ειδικά τιμόνια, είναι βέβαιο πως θα λατρεύσουν το Shifter. Το μόνο που θα χρειαστείτε μετά είναι γάντια, κράνος και μια καλή... ζώνη ασφαλείας!

Τα νέα των... πιγκουίνων



υσικά, ο λόγος για τους γνωστούς πιγκουίνους του Linux. Συνεχώς αυξάνονται οι εταιρίες που επενδύουν στο εν λόγω λειτουργικό και πιο συγκεκριμένα στην έκδοση Turbolinux. Ηδη περισσότερες από 20 εταιρίες



έχουν επενδύσει πάνω από 57 εκατομμύρια δολάρια στο ολοένα πιο διαδεδομένο σύστημα.

Ως γνωστόν, το Linux είναι ένα σύστημα που διατίθεται είτε ελεύθερα είτε με πολύ μικρό κόστος και χρησιμοποιείται όλο και

περισσότερο σε servers. Μερικές από τις νέες εταιρίες που επενδύουν στο Linux είναι η Applix, η οποία κατασκευάζει εφαρμογές γραφείου, η Citrix Systems, που κατασκευάζει προγράμματα τα οποία συνδέουν μηχανήματα με Windows με άλλα που λειτουργούν σε Unix ή Linux, η Inprise, που κατασκευάζει προγράμματα "εργαλεία" και, τέλος, η NTT, ένας ιαπωνικός κολοσσός στο χώρο των τηλεπικοινωνιών. Ακόμη και άλλες εταιρίες φέρονται ως συμμετέχουσες στην όλη κίνηση και μάλιστα ονόματα καταξιωμένα στο χώρο των computer parts, όπως η NEC, η Toshiba και η Fujitsu, ενώ αναφέρθηκαν ακόμη και ονόματα κολοσσών όπως αυτά των Seagate, Compaq, Novell, Santa Cruz Operation, BEA Systems, και Compaq. Λέτε να πλησιάζει το τέλος της παντοκρατορίας του Gates (μετά και τα πρόσφατα γεγονότα); Ίδωμεν.

Τα notebooks... απογειώνονται!

Η γνωστή και μη εξαιρετέα Intel, μετά τους νέους, υψηλότερων ταχυτήτων επεξεργαστές της για home computers που φτάνουν μέχρι και στη συχνότητα των 800MHz (πολύ σύντομα αναμένεται να ξεπεραστεί το φράγμα του 1GHz), είναι έτοιμη να λανσάρει στην αγορά νέα μοντέλα Pentium III για notebooks που θα φτάνουν στην ταχύτητα των 650MHz, δηλαδή 150MHz παραπάνω από τον ισχυρότερο μέχρι τώρα επεξεργαστή για φορητά υπολογιστή. Η ονομασία των νέων επεξεργαστών θα είναι SpeedSteps. Από την άλλη, κυκλοφορούν φήμες ότι και η Silicon Valley έχει ξεκινήσει να κατασκευάζει ανάλογους επεξεργαστές (με το όνομα

Crusoe), το design των οποίων θα είναι συμβατό με την υπάρχουσα αρχιτεκτονική των PCs και θα εξομοιώνουν τη συμπεριφορά των chips της Intel.

Το αξιοσημείωτο είναι ότι ο SpeedStep θα τρέχει σε μεγαλύτερη συχνότητα όταν ο υπολογιστής θα είναι στην πρίζα και με μικρότερη όταν θα λειτουργεί με μπαταρία. Για παράδειγμα, το μοντέλο θα τρέχει στη συχνότητα των 600MHz στην πρώτη περίπτωση, ενώ στη δεύτερη η ταχύτητά του θα μειώνεται και θα φθάνει τα 500MHz. Η ίδια η εταιρία αναφέρει πως με αυτό τον τρόπο μειώνεται η φθορά της μπαταρίας του εκάστοτε φορητού υπολογιστή.

Hackers "χτύπησαν" στο αμερικανικό κογκρέσο



ι hackers, ως γνωστόν, αν βάλουν κάτι σκοπό, είναι τελειωμένη δουλειά. Τελευταίο θύμα τους στην Αμερική υπήρξε μία πολύ δημοφιλής Library στο site του κογκρέσου. Πιο συγκεκριμένα πρόκειται για το site "Thomas", το οποίο χρησιμοποιεί πολυς κόσμος που ζητάει άμεση πληροφόρηση για δάνεια. Οι ίδιοι οι δράστες δήλωσαν πως είναι "4 hackers από μια μικρή χώρα της Ευρώπης" (λέτε;) και άλλαξαν τη μορφή του site, το οποίο πλέον ανέγραφε "U.S. Congress Web site — defeated!". Ακόμη, στο αλλαγμένο πλέον site ανέλυαν και τον τρόπο με τον οποίο κατάφεραν να μπουν. Σύμφωνα με τους Αμερικανούς, η



"επέμβαση" αυτή ήταν η σοβαρότερη που δέχθηκε ο χώρος από την αρχή του έτους και εφαρμόστηκαν αναλόγων προηγούμενων "επιδράσεων" στα sites του FBI, της Γερουσίας, του αμερικανικού στρατού και του Ροζ, έσσε του Λευκού ήδελα να πω, Οίκου.

Net news

Από τη νέα αυτή στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο ενδιαφέρουσες ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ: ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

κυβερνοχώρο! Ιδρυτής του είναι ο Γκλεν Τζόουνς, αυτοδημιούργητος επιχειρηματίας στον κόσμο της καλωδιακής τηλεόρασης, που πρόσφατα εισήλθε και στο μαγικό κόσμο του Internet.



αμερικανικών πανεπιστημίων.

Όλοι οι φοιτητές του δηλώνουν ευχαριστημένοι. Αλήθεια, τι θέλετε να γίνετε όταν μεγαλώσετε;

www.jonesinternational.edu

ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ON-LINE

Ιδιαίτερα δημοφιλή θα είναι τα προσεχή χρόνια τα κάθε είδους Web sites με on-line τυχερά παιχνίδια και λοταρίες. Σύμφωνα με πρόσφατη μελέτη της εταιρίας ερευνών Datamonitor, καταγράφηκαν σημαντικά στοιχεία, όπως ότι η αγορά των on-line τυχερών παιχνιδιών στη Δυτική Ευρώπη και τις Ηνωμένες Πολιτείες προβλέπεται να φθάσει ως το 2004 τα 11 δισεκατομμύρια δολάρια.

Όπως είναι προφανές, το Διαδίκτυο μπαίνει πια για τα καλά στη ζωή μας και όχι μόνο για ανάκληση πληροφοριών και αγορά βιβλίων και CDs, αλλά και για να κλέψει χρόνο από την "ψυχαγωγία" μας...

ΤΙ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ;

Οι ΗΠΑ φαίνεται πως εξακολουθούν να μας επηρεάζουν πολιτιστικά αλλά και δικτυακά: τέσσερα αμερικανικής προέλευσης Web sites εξακολουθούν να κυριαρχούν στην ευρωπαϊκή διαδικτυακή σκηνή, σύμφωνα με πρόσφατη έρευνα κατά την οποία "παρακολυθθήκαν" 3.000 οικιακοί χρήστες στη Βρετανία, τη Γαλλία και τη Γερμανία μεταξύ 1 και 30 Νοεμβρίου 1999.

Πρόκειται για τα Yahoo!, America On Line, Microsoft και MSN, τα οποία βρίσκονταν μέσα στα 10 πρώτα sites σε επισκεψιμότητα Ευρωπαϊ-

Λειτουργεί ήδη στις ΗΠΑ το πρώτο καθαρά on-line πανεπιστήμιο με 1.000 φοιτητές απ' όλο τον...

To Jones International University, που πρόσφατα πήρε άδεια και από την Ένωση Πανεπιστημίων Κεντροδυτικής Περιφέρειας των ΗΠΑ, προσφέρει ανώτερες σπουδές και διπλώματα με πολύ χαμηλό κόστος σε φοιτητές από 35 χώρες της Γης, οι οποίοι παρακολουθούν on-line τα μαθήματα που συντάσσουν καθηγητές μεγάλων

Η ΕΙΔΗΣΗ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!

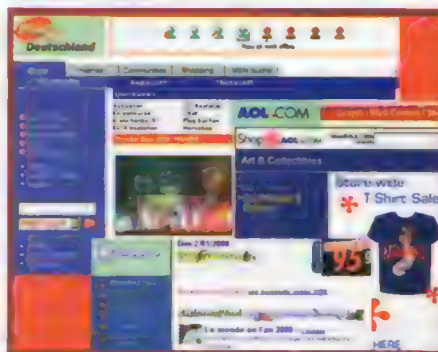
Μήπως εξασκείτε τα αγγλικά σας διαβάζοντας το αμερικανικό περιοδικό "Time"; Κάνετε πότε πότε zapping στο CNN; Βλέπετε ταινίες της Warner στο σινεμά; Μήπως χρησιμοποιείτε το Netscape για να μπαίνετε στο Internet; Κι όταν μπαίνετε, επισκέπτεστε τις σελίδες της America On Line ή της CompuServe; Και η τελευταία ερώτηση: Μήπως σας ζάλισαν οι παραπάνω ερωτήσεις; Ίσως, θα απαντήσετε, αλλά... αξίζει τον κόπο!

Εξηγούμαστε: Τη 10η ημέρα του έτους 2000 ανακοινώθηκε μία συγχώνευση που από πολλούς χαρακτηρίζεται η μεγαλύτερη στην ιστορία των επιχειρήσεων. Η America On Line (AOL, CompuServe, ICQ, Netscape, MovieFone, DigitalCity) αγορά-

σε την Time Warner (Warner Bros, Warner Music, WB Network, Looney Tunes, Time, Sports Illustrated, Fortune) σχηματίζοντας με τον τρόπο αυτό τη μεγαλύτερη εταιρία ΜΜΕ στον κόσμο και στην ιστορία!

Η συμφωνία θα πραγματοποιηθεί με ανταλλαγή μετοχών, ύψους 160 δισεκατομμυρίων δολαρίων, με αποτέλεσμα η νέα εταιρία, η οποία θα ονομαστεί AOL Time Warner, να έχει αξία άνω των 350 δισ. δολαρίων.

Η είδηση έκανε αμέσως το γύρο του κόσμου και έγινε πρωτοσέλιδο σε πολλές εφημερίδες, ακόμη και στην Ελλάδα. Φαίνεται πως με την συγή του 2000 το παιχνίδι άρχισε να χοντραινει και οι όροι Internet - Business θα πλησιάζουν όλο και περισσότερο...



χει δωρεάν υπηρεσίες Internet και ανήκει στην αλυσίδα Dixons, αρχίζοντας να κερδίζουν τις προτιμήσεις των Ευρωπαίων χρηστών.

ων χρηστών στα τέλη του 1999.

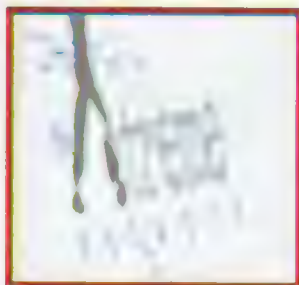
Πάντως, πολλά τοπικά sites, όπως τα T-Online (Γερμανία), το οποίο ανήκει στην Deutsche Telekom, Wanadoo (Γαλλία), που ανήκει στην France Telecom, και Freeserve (Βρετανία), το οποίο παρέ-

FREE NET

Αυξάνονται συνέχεια στην ευρωπαϊκή ήπειρο οι εταιρίες που προσφέρουν δωρεάν πρόσβαση στο Internet με αντάλλαγμα την υποχρεωτική παρακολούθηση διαφημιστικών μηνυμάτων.

Η IPNG (Internet Protocol Next Generation), πρωτοπόρος στον τομέα αυτό για τη χώρα μας με το δίκτυο X-treme, η οποία μέσα στους έξι μήνες της λειτουργίας της έχει καταφέρει να αποκτήσει περισσότερους από 80.000 συνδρομητές, ανακοίνωσε πρόσφατα την είσοδο στη μετοχική σύνθεσή της εταιρίας της Εμπορικής Τράπεζας, καθώς και τα σχέδιά της για τη μελλοντική δραστηριοποίησή της σε νέους τομείς όπως on-line διαφήμιση, ηλεκτρονικό εμπόριο και τραπεζικές συναλλαγές μέσω Internet, ενώ σύντομα αναμένεται να ξεκινήσει τη λειτουργία της και η υπηρεσία παροχής δωρεάν ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Αυτή τη στιγμή, η X-treme διαθέτει έξι κόμβους (Αθήνα, Θεσσαλονίκη,



Πάτρα, Λάρισα, Τρίπολη και Καβάλα), όμως, στους άμεσους στόχους της IPNG περιλαμβάνεται η δημιουργία κόμβων σε ολόκληρη την Ελλάδα, χωρίς να αποκλείεται και η επέκταση στο εξωτερικό.

Προς το παρόν, το πρόβλημα βρίσκεται στην έλλειψη, ιδιαίτερα στην Αθήνα, αρκετών τηλεφωνικών γραμμών ώστε να εξυπηρετηθούν οι συν-

δρομητές της αφού, πάντα κατά την εταιρία, η σχετική αίτηση για αύξηση των γραμμών κατατέθηκε πριν από αρκετούς μήνες στον ΟΤΕ χωρίς να έχει ακόμη ικανοποιηθεί.

www.x-treme.gr

ΕΛΛΑΔΑ+INTERNET: Η ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΗΜΕΡΑ

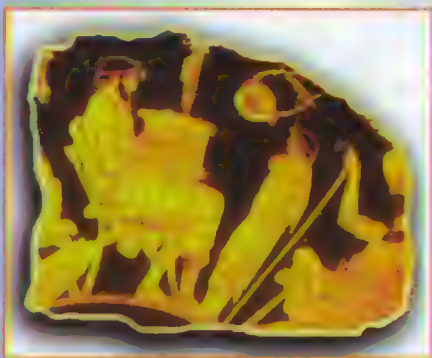
Ξεπέρασαν τις 360 χιλιάδες οι χρήστες του Internet στην Ελλάδα στα τέλη του 1999, ενώ ο συνολικός τζίρος των εταιριών που προσφέρουν υπηρεσίες πρόσβασης στο Διαδίκτυο αναμένεται το έτος 2000 να υπερβεί τα 12 δισ. δραχμές.

Από τα στοιχεία πρόσφατης έρευνας της ΟΤΕnet για το βαθμό διείσδυσης του Internet στην ελληνική κοινωνία που δημοσιεύθηκε στην εφημερίδα "Τα Νέα" προκύπτει ότι το τελευταίο διάστημα ο αριθμός των χρηστών αυξάνεται κάθε μήνα κατά περίπου 7%, ενώ σύμφωνα με τις εκτιμήσεις των αρμοδίων της ΟΤΕnet, στα τέλη του 2001 οι Έλληνες χρήστες του Internet θα έχουν ξεπεράσει το 1,5 εκατομμύριο!

Πάντως, από πλευράς διείσδυσης του Internet στον πληθυσμό των κρατών της Ευρώπης, η Ελλάδα βρίσκεται στις τελευταίες θέσεις μαζί με την Ιρλανδία (0,4%), το Λουξεμβούργο (0,37%) και την Αυστρία (0,4%).

INTERNET ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ

Δικτυακή σύνδεση σε όλα τα σχολεία της Ελλάδας υποσχέθηκε σε πρόσφατες δηλώσεις του ο υφυπουργός Μεταφορών και Επικοινωνιών Νίκος Σαλαγιάννης.



Πιο συγκεκριμένα ο κ. Σαλαγιάννης ανέφερε ότι, σύμφωνα με το φιλόδοξο αυτό σχέδιο, έως το

τέλος του 2001 κάθε σχολείο της ελληνικής επικράτειας θα έχει πρόσβαση στο Internet και θα μπορεί με τον τρόπο αυτό να αξιοποιήσει καλύτερα τον τεράστιο πλούτο γνώσης του Δικτύου, αλλά και να επικοινωνεί άμεσα και απλά με τα άλλα σχολεία της χώρας.

Καλή προσπάθεια που, αν υλοποιηθεί, θα αποτελέσει σίγουρα σημαντικό βήμα για την ανάπτυξη της εκπαίδευσης στη χώρα μας.

www.yme.gr
www.ypepth.gr
www.pi-schools.gr

Από τα στοιχεία της έρευνας της ΟΤΕnet προκύπτει ακόμα ότι το 75% των χρηστών Internet προέρχεται από τις μεγαλοαστικές περιοχές, το 10% από τις αστικές, το 12% από τις τουριστικές και το 3% από τις αγροτικές περιοχές της χώρας μας.

Όσον αφορά τώρα στο προφίλ των Ελλήνων χρηστών του Internet, από τα ίδια στοιχεία προκύπτει ότι οι άνδρες (ποσοστό 75%) "σερφάρουν" περισσότερο από τις γυναίκες στο Διαδίκτυο και επίσης πως ο μέσος όρος ηλικίας των περισσότερων Ελλήνων χρηστών είναι κάτω των 30 ετών.

Αξίζει να σημειωθεί, τέλος, πως τον τελευταίο καιρό όλο και περισσότεροι χρήστες επιλέγουν να κάνουν τα ψώνια τους μέσω του Διαδικτύου και κατά σχετικές εκτιμήσεις μέχρι το τέλος της περασμένης χρονιάς οι Έλληνες χρήστες δαπάνησαν περίπου 1,3 δισ. δραχμές για αγορές online. Είναι χαρακτηριστικό πως το 50% του ποσού αυτού αντιστοιχεί σε αγορές κυρίως CDs, βιβλίων και λογισμικού από το εξωτερικό.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΕΙΣ

➤ Μηδαμινές ήταν τελικά οι επιπτώσεις του προβλήματος του 2000 στους χιλιάδες υπολογιστές του Διαδικτύου παγκοσμίως. Στη χώρα μας δεν αναφέρθηκε κανένα πρόβλημα. Τέλος καλό, όλα καλά!

➤ Μεγάλη συνεργασία με στόχο την ασύρματη πρόσβαση στο Internet κλείστηκε πρόσφατα μεταξύ των εταιριών Microsoft-Ericsson. Χρειάζονται άλλα σχόλια;
www.microsoft.com
www.ericsson.com

➤ Ρούχα της ιταλικής φίρμας Benetton θα μπορείτε σύντομα να αγοράζετε on-line.
www.benetton.com

➤ Πληθαίνουν τα on-line φαρμακεία και επιτακτική γίνεται η ανάγκη νομοθετικής ρύθμισης για την προστασία των καταναλωτών από παράνομες πωλήσεις φαρμακευτικών προϊόντων στο Διαδίκτυο.

➤ Πώληση αεροπορικών ειστηρίων και on-line check-in θα προσφέρει σύντομα η British Airways μέσω Internet.
www.british-airways.com

➤ Λειτουργεί από τις αρχές του χρόνου το site του ελληνικού Πολεμικού Ναυτικού στο Internet.
www.hellenicnavy.gr

➤ Νέο site για παιδιά 5-15 ετών αλλά και γονείς δημιουργήθηκε από τη Nous με on-line δραστηριότητες, διαγωνισμούς καθώς και forum για ανταλλαγή μηνυμάτων.
www.netkids.gr

➤ Το γνωστό portal site Yahoo είναι, σύμφωνα με πρόσφατες μελέτες, πρώτο και με μεγάλη διαφορά στις προτιμήσεις των χρηστών ως site αναζητήσεων.
www.yahoo.com

➤ Στην εταιρία παροχής διαφορετικών υπηρεσιών Internet IPNG (Δίκτυο X-treme) εισήλθε πρόσφατα η Εμπορική Τράπεζα της Ελλάδας με προφανή στόχο το e-banking.
www.combank.gr
www.x-treme.gr

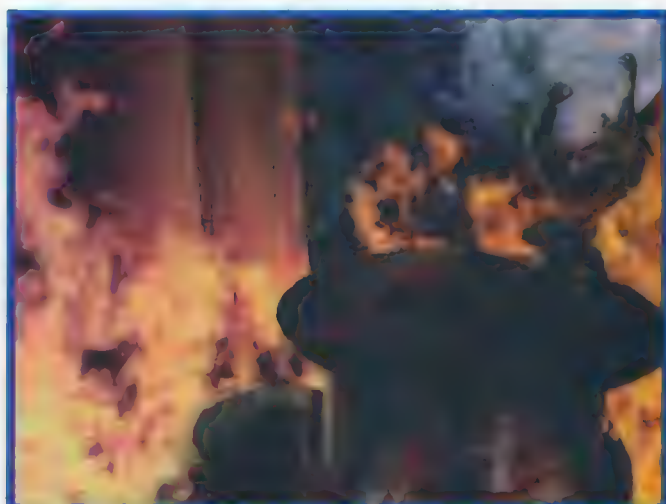
➤ Στην εταιρία παροχής διαφορετικών υπηρεσιών Internet IPNG (Δίκτυο X-treme) εισήλθε πρόσφατα η Εμπορική Τράπεζα της Ελλάδας με προφανή στόχο το e-banking.
www.combank.gr
www.x-treme.gr

➤ Σε πρόσφατη συνέντευξη του ο Παντελής Τζωρτζάκης, διευθύνων σύμβουλος της FORTHnet, ανέφερε πως η εταιρία κινείται σε τρεις κατευθύνσεις: το Διαδίκτυο, τις χρηματοοικονομικές υπηρεσίες και την ανάπτυξη εφαρμογών και τεχνολογιών, που να υποστηρίζουν την παροχή υπηρεσιών στους δύο πρώτους τομείς.
www.forthnet.gr

Werewolf: The Apocalypse

Εδώ και καιρό κυκλοφορούσαν φήμες πως η ASC Games, η οποία είχε αναλάβει τη δημιουργία του 3D thriller Werewolf: The Apocalypse, είχε εγκαταλείψει τα σχέδιά της. Πρόσφατα, όμως, η ίδια η εταιρία κυκλοφόρησε νέες

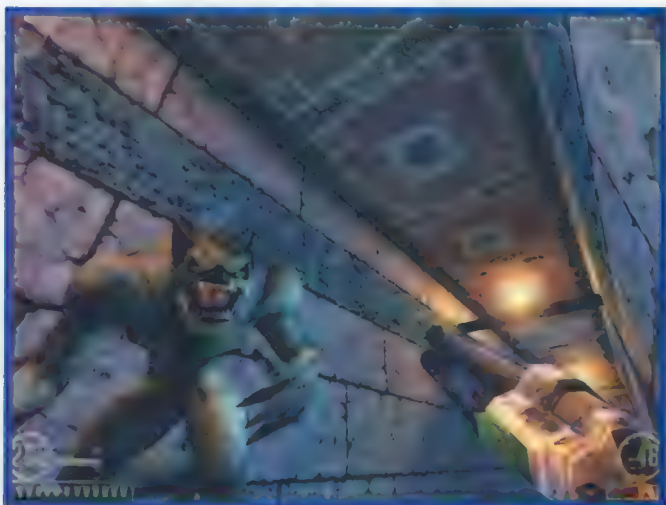
Μια φορά και έναν καιρό, υπήρχε μια αριστοκρατική φυλή λυκανθρώπων, γνωστή ως White Howlers, η οποία κατοικούσε και ταυτόχρονα προστάτευε το χωριό Kil na Kor. Όλα έβαιναν καλά, ώπου το χωριό δέχτηκε επίθεση από τις δυνάμεις των Wyrms, οι



πληροφορίες και καινούρια screenshots στο Internet, και έτσι έδωσε μια καλή απάντηση στους καλοδελητές. Στο "ψητό" τώρα:

Όπως προαναφέραμε, το παιχνίδι είναι ένα 3D action-thriller (θυμόμαστε καθόλου το τρομερό Nightmare Creatures;) και η ιστορία του συνοψίζεται ως εξής:

οι οποίες σκότωσαν σχεδόν όλο τον πληθυσμό του. Από τη φυλή διασώθηκε μία γυναίκα, η Elyr Ma Cullough, η οποία τύχχανε να είναι έγκυος. Αφού λοιπόν κατάφερε να ξεφύγει, γέννησε ένα αγόρι το οποίο ήταν καρπός του έρωτά της με έναν White Howler. Το αγόρι αυτό, λοιπόν, που ονομάστηκε



Αλη, είναι πλέον ο μοναδικός απόγονος της φυλής του. Θα μπορέσει άραγε να χρησιμοποιήσει σωστά και έγκαιρα τις εσωτερικές δυνάμεις του και να σώσει τον εαυτό του αλλά και τον κόσμο από την πιθανή πλήρη υποδούλωση στους Wyrms;

Όλα τα στοιχεία δείχνουν πως πρόκειται για έναν πολύ

ατμοσφαιρικό τίτλο, τον οποίο οι φίλοι αυτού του είδους των παιχνιδιών (είμαι και εγώ ένας από αυτούς) περιμένουν με ανυπομονησία. Εμείς θα είμαστε εδώ για να σας ενημερώσουμε για ό,τι νεότερο έχουμε. Μέχρι τότε, απολαύστε τα screenshots που σας παρέχουμε.

Ερχεται ο τσάρος!

Η Talonsoft ανακοίνωσε ότι πολύ σύντομα θα κυκλοφορήσει το νέο της fantasy-based real time strategy παιχνίδι, ονόματι Tzar: The Burden of the Crown. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδυάζει στοιχεία RTS, με το χτίσιμο μιας αυτοκρατορίας, με μία "δόση" από RPG. Επιπλέον θα περιλαμβάνει

κακού που αποφάσισαν να εισβάλουν εκεί. Καθώς όμως δεν είναι μία απλή δουλειά που μπορείτε να κάνετε μόνος σας, θα πρέπει να στρατολογήσετε, να προπονήσετε και να ηγηθείτε μιας στρατιάς από ιππότες και τοξότες. Επιπλέον θα πρέπει να αναπτύξετε την πολεμική τεχνολογία σας, έτσι ώστε να δημιουργήσετε νέα και



έναν Map editor, ο οποίος θα επιτρέπει στο χρήστη να μετατρέπει πολλές παραμέτρους αλλά και κανόνες του παιχνιδιού, καθώς και να εισάγει ο ίδιος images, μουσική και ήχους.

Το Tzar σας τοποθετεί στην "καρδιά" της αιώνιας μάχης του καλού με το κακό. Εξελίσσεται στο φανταστικό κόσμο του Κεαπορ, όπου επικρατεί ο νόμος του ισχυρού, και εσείς καλείστε να σταματήσετε τις στρατιές του

ισχυρότερα όπλα. Στη διάθεσή σας, εκτός των προαναφερομένων, θα έχετε και μάγους τους οποίους θα πρέπει να προπονήσετε στην εξάσκηση της τέχνης τους, έτσι ώστε να χρησιμοποιήσουν τις



παράξενες δυνάμεις τους ενάντια στους εχθρούς σας ή ακόμη και να μαγέψουν πνεύματα, δράκους και αθανάτους ώστε να ταχθούν στο πλευρό σας.

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του Tzar συνοψίζονται στα εξής:

- 25 συναρπαστικές αποστολές
- Επιλογή στυλ παιχνιδιού.
- Ξεχωριστές, ανεξάρτητες αποστολές ή Campaign mode.
- Τέλειος συνδυασμός φαντασίας και RTS.
- Ο χώρος όπου εξελίσσεται ο strategy τομέας είναι ένα φανταστικό σύμπαν, γεμάτο

δράκους, πνεύματα, ιππότες, μάγους και πολλά ακόμα.

• Ακρως ενδιαφέρον περιβάλλον με όμορφες φωτοσκιάσεις των αντικειμένων και εναλλαγή κλιμάτων που επηρεάζουν το παιχνίδι.

• Υποστήριξη για LAN και on-line multiplayer παιχνίδι.

Τέλος, οι μέχρι τώρα γνωστές απαιτήσεις του συστήματος θα είναι: Pentium PC, Windows 95/98, 16-bit High Color SVGA, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Microsoft compatible mouse, κάρτες ήχου και γραφικών συμβατές με DirectX.

Το μέλλον της Legend είναι... εξωπραγματικό!

Aυτή είναι η καταλληλότερη λέξη για τον τρόπο σκέψης περί των μελλοντικών προϊόντων της Legend. Μετά την κυκλοφορία του Wheel of Time (review του οποίου θα βρείτε στο παρόν τεύχος), ενός τίτλου 3D action, η Legend ανακοίνωσε ένα από τα επερχόμενα παιχνίδια της, το οποίο δεν είναι άλλο από το επίσημο sequel του Unreal, Unreal 2.

Πέρα από αυτό, όμως, ετοιμάζονται ακόμα δύο προϊόντα από την ίδια εταιρία, τα ονόματα

των οποίων δεν έχουν διαρρεύσει ακόμη. Το μόνο που γνωρίζουμε γι' αυτά είναι τους δημιουργούς τους. Για το πρώτο παιχνίδι υπεύθυνος είναι ο επικεφαλής designer του WOT Glen Dahlgren, ενώ για το δεύτερο ένας εκ των ιδρυτών της εταιρίας και επικεφαλής του τμήματος Παραγωγής, ο Bob Bates. Πάντως, το κυριότερο βάρος έχει δοθεί στο Unreal 2.

Εσείς πάντως μείνετε συντονισμένοι στη συχνότητα του "PC Master" για να μάθετε οτιδήποτε νεότερο σχετικά.

TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1. **FIFA 2000** (4) SIMULATION
2. **RED ALERT** (3) STRATEGY
3. **TIBERIAN SUN** (2) STRATEGY
4. **AGE OF EMPIRES 2** (1) STRATEGY
5. **CHAMPIONSHIP MANAGER 3** (7) SIMULATION
6. **BALDUR'S GATE** (-) ADVENTURE
7. **GABRIEL KNIGHT 3** (-) ADVENTURE
8. **TOMB RAIDER 4** (8) ACTION
9. **NBA LIVE 2000** (-) SIMULATION
10. **STARCRAFT/BROOD WAR** (6) STRATEGY

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

- ▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
- ▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG

1. (5) **BALDUR'S GATE**
2. (-) **GABRIEL KNIGHT 3**
3. (-) **GRIM FANDANGO**
4. (-) **MONKEY ISLAND**
5. (2) **AMERZONE**

SIMULATION

1. (1) **FIFA 2000**
2. (3) **CHAMPIONSHIP MANAGER 3**
3. (-) **NBA LIVE 2000**
4. (2) **FIFA 99**
5. (-) **NEED FOR SPEED 3**

STRATEGY

1. (3) **RED ALERT**
2. (2) **TIBERIAN SUN**
3. (1) **AGE OF EMPIRES 2**
4. (4) **STARCRAFT/BROOD WAR**
5. (-) **COMMANDOS**

ACTION

1. (1) **TOMB RAIDER 4**
2. (4) **RESIDENT EVIL 2**
3. (-) **NOCTURNE**
4. (-) **UNREAL**
5. (-) **INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE**

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. **FIFA 2000**
2. **QUAKE 3 ARENA**
3. **AGE OF EMPIRES 2**
4. **DRACULA**
5. **RALLY CHAMPIONSHIP 2000**

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Το Alpha Centauri του Sid Meiers ασφαλώς το γνωρίζετε. Αυτό που ίσως δεν γνωρίζετε είναι ότι πρόκειται για ένα από τα λίγα παιχνίδια που έγιναν... βιβλίο. Ναι, η κυκλοφορία του βιβλίου με τον τίτλο "Sid Meyer's Alpha Centauri: Power of the Mind Worms" είναι πλέον γεγο-



νός. Συγγραφείς του είναι οι Rafael Kayanan και Steve Darnall, αμφότεροι προερχόμενοι από το χώρο της συγγραφής βιβλίων επιστημονικής φαντασίας. Το μέγεθός του φτάνει τις 48 σελίδες και μπορεί, όποιος θέλει, να το παραγγείλει από το γνωστό Amazon.com στην τιμή των περίπου 8 δολαρίων (στην τιμή δεν περιλαμβάνονται τα έξοδα αποστολής και συσκευασίας).

Η Codemasters ετοιμάζεται να φέρει τον Mike Tyson στο δωμάτιό μας! Όχι, μην ανησυχάτε, δεν πρόκειται να σας δαίρει κάποιος μέχρι θανάτου, ούτε να βρεθείτε ξαφνικά με δαγκωμένο αυτί. Απλώς το νέο boxing game της εν λόγω εταιρίας θα έχει πρωταγωνιστή τον προαναφερόμενο boxer και, φυσικά, θα φέρει το όνομά του. Είναι η πρώτη φορά που ο Tyson παραχωρεί το δικαίωμα σε μία εταιρία να χρησιμοποιήσει το όνομά του και όχι μόνο. Αυτό που γνωρίζουμε μέχρι στιγμής είναι πως το παιχνίδι θα περιλα-

βάνει πολλά game modes, μέσα στα οποία θα υπάρχει και training mode, όπου ο παίκτης θα ξεκινάει από τα σκοτεινά υπόγεια γυμναστήρια με τη φιλοδοξία να φτάσει μέχρι τον τίτλο του παγκόσμιου πρωταθλητή. Ένα τελευταίο στοιχείο που μπορούσαμε να μάθουμε είναι πως θα διαθέτει και ένα ανεπτυγμένο σύστημα animated χαρακτήρων.

Οσοι ξέρατε την GT Interactive, την εταιρία που έχει δώσει στον κόσμο παιχνίδια όπως τα Unreal Tournament, Driver, TA Kingdoms, δεν θα την... ξαναδείτε. Τουλάχιστον όχι έτσι όπως την ξέρατε, καθώς μια άλλη μεγάλη εταιρία του χώρου, η Infogrames αγόρασε την GT έναντι 135.000.000 δολαρίων. Πρόκειται για μία κίνηση που ασφαλώς μεταβάλλει τα δεδομένα στο χώρο της παγκόσμιας βιομηχανίας παραγωγής software. Με την προσθήκη της GT η Infogrames γίνεται πλέον μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες του κόσμου.

Στο τεύχος 111, από την παρούσα στήλη, είχατε διαβάσει τις πρώτες πληροφορίες για το επερχόμενο Colin McRae Rally 2. Οι παρευρεθέντες στην Autosport International Exhibition, που έλαβε χώρα στο Birmingham της Αγγλίας, είχαν την ευκαιρία να πάρουν μια πρώτη γεύση από το sequel του πολύ καλού παιχνιδιού αγώνων αυτοκινήτου. Πιο συγκεκριμένα, υπήρχε ο εξομοιωτής ενός Ford Focus, όπου ο... τυχερός που καθόταν εκεί μπορούσε να τρέξει -ικονικά πάντοτε- σε πολλές από τις πιο γνωστές διαδρομές σε όλο τον κόσμο. Για μεγαλύτερο ρεαλισμό, όσοι κάτσουν στη θέση του McRae θα λαμβάνουν πολλές πληροφορίες για το παιχνίδι από τον Nicky Grist, συνοδηγό του Colin.

Ο Steven King γίνεται... interactive!

Για όσους δεν τον γνωρίζουν, ο Steven King είναι ένας από τους μεγαλύτερους σύγχρονους συγγραφείς έργων φαντασίας και τρόμου και έχει αποκτήσει πολλούς πιστούς οπαδούς. Τώρα, λοιπόν, μέσω της Interplay και της Blue Byte Interactive μπορείτε να

εσείς να πρέπει να τα πείσετε να επιστρέψουν εκεί από όπου ήρθαν.

✓ **No Swimming:** Ένα διαφορετικό παιχνίδι "ψαρέματος", αφού αντί για τα συνηθισμένα ψάρια, θα συναντήσετε πολλά πιράνχας!

✓ **ScreamSavers:** Ο (σύγχρονος) άρχοντας του τρόμου



κλώσετε την ατμόσφαιρα των έργων του στον τίτλο F13, ο οποίος είναι εξ ολοκλήρου εμπνευσμένος από αυτά. Μέσω του εν λόγω τίτλου μεταφέρεται όλο το ανιμιατικό και

μυστηρικόδες στίγμα και ύφος του King με έναν τρόπο προστό σε όλους. Ο τίτλος θα περιλαμβάνει:

• **"Everything's Eventual":** Μία ανέκδοτη νουβέλα του συγγραφέα, ιδανική για τους φανατικούς οπαδούς του. Συνοδεύεται μάλιστα από πλήρως γραφικό background και ανάλογα ηχητικά εφέ.

• **Μερικά mini-παιχνίδια** για να "σκοτώσετε" λίγη από την ώρα σας. Πιο συγκεκριμένα θα βρείτε τα:

✓ **Bug Splat:** Οι κατασφιδές έχουν εισβάλει στον υπολογιστή σας και εσείς με τη βοήθεια μερικών χρήσιμων εργαλείων πρέπει να τις εξολοθρεύσετε.

✓ **Whack-A-Zombie:** Τα zombies αποφάσισαν να ξεμουδιάσουν και

στοιχειώνει την οδό σας μέσω των screensavers που υπάρχουν εδώ. Πιο αναλυτικά θα βρείτε τα:

✓ **Evil Genius at Work:** Μία καρικατούρα του συγγραφέα εμφανίζεται σε μια άκρη της οδότης σας και γράφει.

✓ **Murder and Mayhem:** Ένας μανιακός φονιάς τρομοκρατεί ένα παλιό βικτοριανό σπίτι.

✓ **It's Just Lightning:** Ένας ανατριχιαστικός κλόουν με κάθε λάμψη της οδότης έρχεται ολοένα πιο κοντά σας.

Οι απαιτήσεις του τίτλου δεν είναι τρομερές: Win 95/98, P166 MMX, 32MB RAM, 320MB ελεύθερος χώρος, 4x CD-ROM, 800x600 ή 1.024x768 ανάλυση οδότης.

5ος ετήσιος διαγωνισμός Interactive Fiction

Eδώ και 5 συνεχόμενα έτη, τα μέλη ορισμένων Usenet newsgroups

διοργανώνουν το διαγωνισμό Interactive Fiction. Για τους παλαιότερους αλλά και τους νεότερους φίλους των text adventures είναι μία ευκαιρία να απολαύσουν μερικά από τα καλύτερα, μικρού μεγέθους, παιχνίδια του είδους, φτιαγμένα από ερασιτέχνες, αλλά οπλισμένους με πολύ μεράκι, δημιουργούς. Τα παιχνίδια που ψηφίστηκαν ως τα τρία καλύτερα στο φετινό διαγωνισμό είναι τα:

1. **Winter Wonderland**
2. **For a Change**
3. **Six Stories**

Ταυτόχρονα βραβεύτηκαν και οι καλύτερες... δηλ. δημιουργίες, δηλαδή οι τίτλοι που δημιουργήθηκαν από εκπροσώπους του σασθενούς (!) φύλου. Τα τρία καλύτερα της κατηγορίας αυτής ήταν τα:

1. **For a Change**
2. **Winter Wonderland**
3. **Hunter, In Darkness**

Τα συγκεντρωτικά αποτελέσματα του διαγωνισμού ήταν τα εξής:

1. Winter Wonderland
2. For a Change
3. Six Stories
4. Day for Soft Food, A
5. Exhibition
6. Halothane
7. On the Farm
8. Hunter, In Darkness
9. Beat the Devil
10. Jacks or Better to Murder,

Aces to Win

11. Erehwon
12. The Insanity Circle
13. Bliss
14. Stone Cell
15. Four Seconds
16. The HeBGB Horror!
17. Only After Dark
18. A Moment of Hope
19. Chaos
20. Strangers in the Night

21. Lomalow
22. King Arthur's Night Out
23. Calliope
24. Music Education
25. Spodgeville Murphy and The Jewelled Eye of Wossname
26. Life on Beal Street
27. Remembrance
28. Thorfinn's Realm
29. Death to my Enemies
30. The Water Bird
31. Chicks Dig Jerks
32. SNOSAE
33. Pass the Banana
34. Outsided
35. L.U.D.I.T.E.
36. Guard Duty
37. Skytanch

Μια και, όπως προαναφέραμε, ο διαγωνισμός διανύει την πέμπτη περίοδο της ζωής του, καλό θα ήταν να δούμε και τους νικητές των προηγούμενων ετών. Ετσι, λοιπόν, ανά έτος είχαν εκλεγεί ως καλύτερα τα:

1998: Photopia, του Adam Cadre

1997: The Edifice, του Lucian Smith

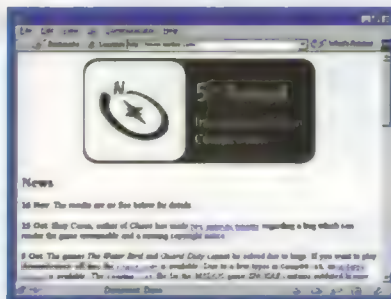
1996: The Meteor, The Stone, and A Long Glass of Sherbert, του Graham Nelson

1995: Uncle Zebulon's Will, του Magnus Olsson (TADS), και το A Change in the Weather, του Andrew Plotkin (Inform)

Ως γνωστόν, κάθε διαγωνισμός έχει και κάποια δώρα για τους νικητές του. Ετσι και από αυτόν δεν θα μπορούσαν να λείψουν τα extra "κίνητρα" για τους συμμετέχοντες, τα οποία ήταν πολλά και ποικίλα. Πέρα από τα χρηματικά ποσά, προσφέρονταν τρόφιμα και ποτά, παιχνίδια, βιβλία, μέχρι και κάποια ειδικά βραβεία για τους τελευταίους. Για να δούμε τα... λάφυρα των φίλων της περιπέτειας:

ΧΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΟΣΑ

- \$100 μετρητά
- \$50 μετρητά



- \$50 σε δωροεπιταγή του Best Buy (www.bestbuy.com)
- \$25 σε δωροεπιταγή του Amazon (www.amazon.com)
- \$25 δωροεπιταγή του CD-Now (www.cd-now.com)

ΤΡΟΦΙΜΑ & ΠΟΤΑ

- ▲ Ένα μπουκάλι κρασί "Livemore"
- ▲ Δύο μπουκάλια μπίρας "Adventurer's Ale"
- ▲ Ένα καλάθι με διάφορα snacks
- ▲ Δύο λίμπρες (περίπου 1 κιλό) σοκολάτες
- ▲ Ένα "Chocoholic Survival Kit", βάρους 1 κιλού

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

- Zork Grand Inquisitor σε DVD και το Heretic σε CD
- Ένας τίτλος από την Activision (τρία διαφορετικά βραβεία)
- Nine
- Broken Sword
- Hitchhiker's Guide to the Galaxy (για τον C64)
- The Infocom Comedy Collection (Ballyhoo, Bureaucracy, Hollywood Hijinx, Nord & Bert, Zork 1 και Planetfall)
- Planetfall (για Amiga)
- 10 Infocom Invisiclude Booklets (Suspect, Seastalker, Stationfall & The Lurking Horror, Moonmist, Hollywood Hijinx & Bureaucracy, Witness, A Mind Forever Voyaging, Sorcerer, Planetfall, και Cutthroat)
- Symbiocom
- Ένα σετ σκακιού σε θήκη βινυλίου
- The Seventh Guest
- X-Com Apocalypse, Flight Simulator (Win95), Betrayal at Krondor και Yoda Stories.

ΒΙΒΛΙΑ & ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

- The New Foundation Trilogy ("Foundation's Fear", "Foundation and Chaos" και "Foundation's Triumph")
- The Unix Hater's Handbook
- Ένα πλήρως επαντυπωμένο σετ των New Zork Times newsletters
- "An Almanac of Words at Play" και "Another Almanac of Words at Play"
- Από ένα αντίγραφο του documentation "Perdition's Flames" και του "Deep Space Drifter"
- Creating Adventure Games on Your Computer

ΕΙΔΙΚΑ ΕΠΑΘΛΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΧΕΙΡΟΤΕΡΟΥΣ

- ▼ Τρία τρόπαια για τους 3 πρώτους
- ▼ Αναμνηστικά μπλουζάκια για τους 10 πρώτους
- ▼ Καπελάκια και μπλουζάκια για τους 10 πρώτους από το About.com
- ▼ Κούπες του Gabriel Knight 3 για τους 7 χειρότερους

Games rated by rank						
Place	Game Name	Author	Avg. Score	No. Votes	Winn. Index	Std. Dev.
1	Winter Wonderland	Leanne A. Kessell	7.41	100	1	1.83
2	The A Change	Chris Robinson	7.23	100	2	1.50
3	Six Stories	N. P. Chan	6.93	100	3	1.81
4	Day for Soft Food, A	Tim Lutz	6.89	100	4	1.50
5	Exhibition	Jim Adams	6.76	99	5	1.51
6	Halothane	Quinn D. Thompson	6.69	99	6	2.10
7	On the Farm	James Hill	6.44	99	7	1.81
8	Hunter, In Darkness	Andrew Plotkin	6.43	100	8	2.02
9	Beat the Devil	Robert M. Adams	6.30	99	9	1.92
10	Jacks or Better to Murder, Aces to Win	T. D. Barry	6.20	112	10	2.00
11	Erehwon	Nathan Aspinwall	6.09	99	11	1.24
12	Insanity Circle, The	Edgar Allan Poe	6.04	99	12	2.10
13	Bliss	Robert M. Adams	5.90	99	13	1.70

- ▼ Μία δωρεάν συνδρομή στο Silicon Alley για τους 10 χειρότερους
- Αν μη τι άλλο, τα δώρα ήταν πολύ πρωτότυπα και στο πνεύμα του διαγωνισμού. Μηράβο, παιδιά, και του χρόνου. Και αν θέλετε, βάλτε και κανένα ...καρφαλάκι ούζο! Όσοι από εσάς έχετε την περιέργεια να δείτε από κοντά τα adventures που συμμετείχαν στο διαγωνισμό (και να διαπιστώσετε ιδίως όμμως εάν τα παραδοσιακά adventures έχουν πεδάνει ή ζουν και βασιλεύουν), ρίξτε μια ματιά στο directory extras, του 2ου συνοδευτικού CD-ROM του "PC Master" του παρόντος τεύχους.

PC Spy

THE SIMS

Από τις Electronic Arts/Maxis
Εξομοιωτής της... ανθρώπινης ζωής!

Πόλεμος, βία, αίματα, μαγεία, δράκοι, μπουντρούμια, εξωγήινοι, μυστήριο, ανεξήγητα φαινόμενα... Όλα αυτά είναι τα χαρακτηριστικά των κυριότερων PC games της εποχής, τα οποία αν δεν διαθέτει ένα παιχνίδι σήμερα, δεν θα έχει τύχη. Βέβαια, κάθε κανόνας έχει και την εξαιρεσή του. Μέσα στο πλήθος των real time strategies, των RPGs, των Doom-likes και των adventures υπάρχουν μερικά παιχνίδια που ξεχωρίζουν λόγω του ιδιαίτερου χαρακτήρα τους. Πρόκειται για τα παιχνίδια εξομοίωσης πόλεων, σιδηροδρομικών σταθμών, ακόμη και αλυσίδων καταστημάτων...



Σε αυτά έρχεται να προστεθεί και το The Sims, ένα παιχνίδι που θα ασχολείται με τα απλά νοικοκυριά, τις ανάγκες των ανθρώπων που τα αποτελούν και τις επιδιώξεις τους. Όλα αυτά βέβαια μέσα από την παρακολούθηση μιας γειτονιάς, όπου οι κάτοικοί της, οι Sims, εργάζονται, ερωτεύονται, παντρεύονται, μεγαλώνουν παιδιά, αναπτύσσουν φιλίες και χρησιμοποιούν τα μέσα που διαθέτουν για να επιτύχουν την ευτυχία. Εσείς τώρα, ως άλλος Θεός, θα πρέπει να ελέγχετε τη διαβίωσή τους και να φροντίζετε να υπάρχει πάντα ευτυχία στη γειτονιά.

Όπως καταλάβατε, το παιχνίδι θα αποτελεί εξομείωση της σύγχρονης ζωής, με όλα τα προβλήματα και τις χαρές της. Αρχικά θα πρέπει να βοηθήσετε τους Sims να βρουν δουλειά. Προσέξτε, όμως, να μην το παρακά-νετε, γιατί αυτό θα έχει σημαντικές επιπτώσεις στο παιχνίδι. Έτσι, θα πρέ-



πει να φροντίζετε για τη διασκέδάσή τους, να προγραμματίζετε συναντήσεις με άλλους γείτονες για barbeque ή...μπρίμια ή ακόμη να τους στέλνετε να αγοράζουν συστημικά το νέο "PC Master" (ε, καλά, μην το πάρετε τοκς μετρητοίς). Βέβαια, δεν θα λείπουν και τα απρόοπτα, όπως να απειλείται η ζωή κάποιου από την εκδήλωση πυρκαγιάς στο σπίτι του ή λόγω έλλειψης φαγητού. Πάντως, όπως και στην πραγματικότητα, η έλλειψη κάποιου ξεχωριστού προσώπου στη ζωή μας μπορεί μεν να μην έχει άμεση επίπτωση στην καθημερινή ζωή, ωστόσο η παρουσία του αποτελεί μονόδρομο προς την ευτυχία. Επίσης κρίνεται άξια αναφοράς η δυνατότητα να εμπλουτίζετε συνεχώς το παιχνίδι και τον κόσμο των Sims με νέα, "πρωτοποριακά" στοιχεία, όπως να κάνετε download άγνωστα για τον κόσμο...artifacts, π.χ. μια μπάλα ποδοσφαίρου. Όταν την εισάγετε στον κόσμο, θα δείτε ότι όλοι οι χαρακτήρες θα γνωρίζουν περί τίνος πρόκειται και θα ασχολούνται με αυτήν. Έτσι, δεν θα πρόκειται απλώς για ένα διακοσμητικό στοιχείο του περιβάλλοντος του παιχνιδιού.

Το κυριότερο όμως στοιχείο του The Sims κρίνεται ο ρεαλισμός του. Σύμφωνα με την προγραμματιστική ομάδα, ο ρεαλισμός θα είναι εμφανής από την πρώτη στιγμή, μια και θα καταλαβαίνετε, για παράδειγμα, αν κάποιος Sim είναι εργένης από την κατάσταση του σπιτιού και (κυρίως) της κουζίνας του ή ακόμη και από τα σκουπίδια που "παράγει". Εσείς τώρα θα πρέπει να ασχοληθείτε με την κοινωνική ζωή του, αφού όμως πρώτα φροντίσετε για τις άμεσες, πρωταρχικές ανάγκες του, οι οποίες μπορεί να αφορούν μέχρι και σε ένα αναζωογονητικό ντους... Επίσης, μπορείτε να προβείτε σε ενέργειες που δεν συντηρίζετε στην πραγματική ζωή, όπως να ακολουθήσετε το σκοτεινό δρόμο του εγκλήματος...

Αν και φαίνονται ιδιαίτερα ενδιαφέροντα όλα αυτά, πλανάται το ερώτημα για το κατά πόσο τα στοιχεία του παιχνιδιού θα καλύπτουν όλο το φάσμα της σύγχρονης ζωής, αφού αυτή χαρακτηρίζεται από έναν απροσδιόριστο αριθμό αναγκών, επιδιώξεων, ενεργειών, καταστάσεων. Σε ποιο βαθμό μπορεί να φτάσει η εξομείωση της πραγματικής ζωής σε ένα παιχνίδι στον υπολογιστή σήμερα; Αυτό είναι φυσικά ένα ερώτημα που θα απαντηθεί σύντομα (μπορεί και να έχει απαντηθεί την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές) και, φυσικά, μόνο από αυτούς που διαθέτουν έναν 200άρη Pentium με 32 MB μνήμης και Windows...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



WIZARDRY 8

Από τη Sirtech
Η μαγεία επιστρέφει...

Εχουμε γράψει αρκετές φορές ότι τα RPGs έχουν σημειώσει σημαντική άνοδο τα τελευταία χρόνια, αφού όλο και περισσότεροι χρήστες ασχολούνται με αυτά και ολοένα περισσότεροι νέοι τίτλοι γεμίζουν την αγορά. Όμως υπάρχουν και τίτλοι που προχωρούν απτόητοι στο χρόνο και η επιτυχία τους δεν είναι αποτέλεσμα της προσπάθειας ανοίγματος της προγραμματιστικής εταιρίας τους προς την εξεταζόμενη αγορά. Ο λόγος; Πολύ απλά, υπήρχαν πολύ πριν από το "ξέσπασμα" των RPGs. Ένας τέτοιος τίτλος είναι και το Wizardry με την 8η συνέχειά του.



Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το Wizardry 8 αποτελεί ένα RPG που θα διαφέρει από τα άλλα σε πολλά σημεία. Πρώτα από όλα, η γενική εικόνα του θα μαρτυρά ένα πρωτότυπο, ξεχωριστό παιχνίδι και όχι κάποια απομίμηση ενός ήδη υπάρχοντος. Η οπτική πρώτου προσώπου θα διατηρηθεί και σε αυτό τον τίτλο (περίπου 95% της οδόνης θα αποτελεί την "όραση" του χαρακτήρα), ενώ η υποστήριξη 3D γραφικών θα επιφέρει σημαντικές βελτιώσεις στο οπτικό αποτέλεσμα. Θα κάνουν την εμφάνισή τους στο χώρο νέα (!) στοιχεία, όπως η προσωπικότητα κάθε χαρακτήρα (θα μπορείτε να ελέγχετε μία ομάδα αποτελούμενη από μέχρι 8 χαρακτήρες), σχηματισμοί μάχης και ειδικές ικανότητες/επιδεξιότητες. Βέβαια, μια και πρόκειται για RPG φαντασίας, οι διαδέσιμοι (ή NPCs) χαρακτήρες θα ανήκουν σε αρκετές από τις γνωστές φυλές του κόσμου αυτού, θα υπάρχουν όμως και φυλές που θα είναι άγνωστες ή ελάχιστα γνωστές: Dragons (υβρίδιο ανθρώπου και δράκου), Felruits (συνδυασμός ανθρώπου και αιλουροειδούς), Rawulfs (άνθρωπος και σκύλος) και Hobbits (κάτι σαν τα Halflings;).

Η ιστορία του παιχνιδιού θα αποτελεί συνέχεια του 7ου Wizardry, ωστόσο δεν είναι απαραίτητο να έχετε ασχοληθεί με τους προηγούμενους τίτλους για να καταλάβετε το παιχνίδι. Θα υπάρχει μία ειδική εισαγωγή, προκειμένου να καταλάβει κάθε αρχάριος την υπόθεση και να μη ...στρέψει τον ενδιαφέρον του σε άλλον τίτλο ανταγωνιστικής εταιρίας. Αν πάντως έχετε ασχοληθεί με προηγούμενα Wizardry, θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους παλιούς χαρακτήρες και στο νέο παιχνίδι, χωρίς βέβαια τα υπερ-όπλα και οτιδήποτε cheat έχετε κάνει...

Όσον αφορά στα στοιχεία του gameplay, το παιχνίδι θα χαρακτηρίζε-

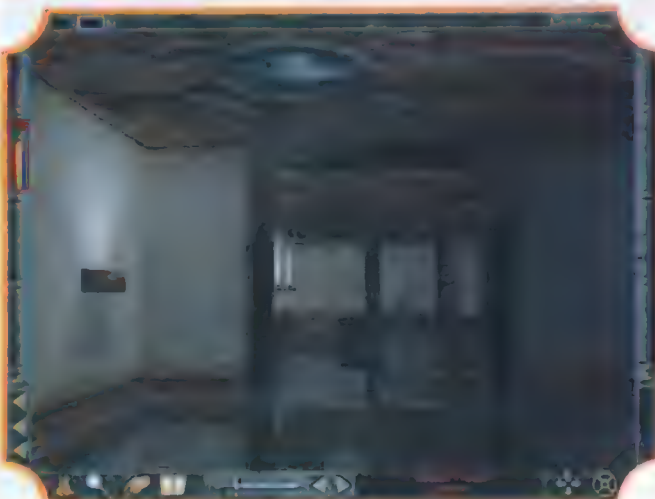
GAME PREVIEWS



ται από ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον σύστημα μονομαχιών, το ονομαζόμενο και phased combat system. Η ταχύτητα της επίθεσης (αλλά και το ποιος θα επιτεθεί πρώτος) θα εξαρτάται από παράγοντες όπως το initiative του χαρακτήρα, το όπλο που χρησιμοποιεί, η ταχύτητά του. Τώρα πια τα τέρατα (Death Lords, Depth Dwellers, Lava Lords,

Mooks, Rapax Guards, Roaches, Savant Henchmen, Seekers, Trynnie Hunters, The Umpanis) θα ζουν και θα κινούνται στον τρισδιάστατο κόσμο του Wizardry και δεν θα επιτίθενται από το πουθενά, όπως γινόταν στα προηγούμενα Wizardry. Θα υπάρχει (ας πούμε) πλήρης επικοινωνία με τους χαρακτήρες της ομάδας σας, αφού έχει δημιουργηθεί ένας αρκετά μεγάλος αριθμός από ηχογραφημένες ομιλίες, που θα σας ενημερώνουν για κάποιον κίνδυνο, θα ζητούν βοήθεια κ.ά.

Η μαγεία θα είναι πιο προσεγμένη από ποτέ



PC Spy

και τα περίπου 90 spells που θα είναι διαθέσιμα στο παιχνίδι θα ανήκουν σε όσες (realms): Γαία, Άνεμος, Πυρ, Υδωρ, Πνεύμα και Θεός (ή κάπως έτσι). Οι εντυπωσιακοί φωτισμοί στο παιχνίδι θα βοηθούν στην καλύτερη απεικόνιση της χρήσης κάποιου από αυτά τα spells, μια και, όπως προαναφέρθηκε, θα μπορείτε να εκμεταλλευτείτε την ύπαρξη κάρτας 3D που πιθανώς (ή προφανώς) διαθέτετε. Μια και ο λόγος για το hardware, εκτός της μη αναγκαίας (όπως λένε οι πληροφορίες μας) ύπαρξης 3D κάρτας, θα πρέπει να διαθέτετε τουλάχιστον έναν PII στα 233MHz, 64MB μνήμης και Windows για να ασχοληθείτε με το παιχνίδι. Πότε; Μεταφέρουμε αυτούσια την απάντηση της εταιρίας όσον αφορά στην ημερομηνία κυκλοφορίας του: Όταν θα είναι έτοιμο...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Από τη Westwood

Η νέα στροφή στον κόσμο του C&C

Η σειρά του Command & Conquer είναι μία από τις πιο δημοφιλείς αυτή τη στιγμή μαζί με άλλες σειρές όπως αυτές του Quake, του Tomb Raider και του FIFA. Το γεγονός ότι η εν λόγω σειρά θα επεκταθεί και στον τομέα των action παιχνιδιών ίσως να αποτελεί ένα περίεργο γεγονός (ειδικά αυτήν τη στιγμή, που το όνομα C&C έχει πλήρως καθιε-



ρωθεί ως σειρά στρατηγικής), αλλά η Westwood δήλωσε ότι η ιδέα υπήρχε από το πρώτο κιόλας C&C, το Tiberian Dawn! Μέχρι πέρυσι, η Westwood δεν είχε αποκαλύψει τίποτα για το φιλόδοξο αυτό project της. Οι πρώτες πληροφορίες ήρθαν από την E3 του 1999, όπου μόνο λίγοι προσκεκλημένοι δημοσιογράφοι μπόρεσαν να μάθουν τις πρώτες πληροφορίες. Αμέσως η φήμη διαδόθηκε και το Renegade έγινε γρήγορα ένας από τους πολυσυναμενόμενους τίτλους για τους ακόλουθους του C&C.

Είστε ο Jack Shepherd, γιος του Mark,



του στρατηγού στα briefings των GDI του Tiberian Dawn. Ο Jack είναι ένας commando που αναλαμβάνει όλων των ειδών αποστολές εναντίον των Nod και του Kane όταν η κατάσταση είναι κρίσιμη. Στο Renegade θα ανακαλύψετε μία νέα υπόθεση μέσα σε αυτήν του Tiberian Dawn που παίζει μικρό ρόλο στην όλη ιστορία του C&C. Μέσα από 15-16 αποστολές, λοιπόν, ο Jack θα πρέπει να βρει την άκρη του νήματος στην υπόθεση που αναμειγνύει την απαγωγή του καθηγητή Moebius με τα γενετικά περάσματα που έκαναν οι Nod λίγο πριν από το Tiberian Sun (Cyborgs).

Η μηχανή γραφικών έχει βελτιωθεί πολύ από το καλοκαίρι. Τα βουνά, τα δέντρα, τα κτίρια και ο φωτισμός φαίνονται να είναι πολύ καλά δουλεμένα. Ο τελευταίος, πάντως, είναι άξιος αναφοράς, αφού ο φωτισμός, για παράδειγμα, που έρχεται μέσα από τα χρωματιστά παράθυρα μιας εκκλησίας, είναι εξαιρετικός. Τα εξωτερικά τοπία είναι εξίσου καλά, χωρίς όμως να παρουσιάζουν κάτι το επαναστατικό. Οι λίμνες και οι καταρράκτες, πάντως, αποδίδονται πολύ ρεαλιστικά. Η πραγματική αξία όμως του Renegade έγκειται στο γεγονός ότι θα βλέπετε τα κτίρια του C&C σε πλήρες 3D. Κυριολεκτικά αφήνει άφωνους τους "παλαιμάχους" της σειράς το μέγεθος των κτιρίων, όπως το Hand of Nod και το Refinery, αλλά και ορισμένων μονάδων όπως το Harvester και το Medium Tank. Από εκείνα τα μικροσκοπικά πραγματάκια στο Tiberian Dawn, έρχονται αυτές οι τεράστιες μονάδες, τις οποίες θα μπορείτε σχεδόν όλες να ελέγχετε εφόσον έχετε εξουδετερώσει τον προηγούμενο οδηγό τους.

Ως commando δεν θα περιορίζεστε στο sniper gun και το C-4 που είχε το Tiberian Dawn. Συνολικά αυτή τη στιγμή υπάρχουν 16 διαφορετικά όπλα και εκρηκτικά C-4 με τρεις διαφορετικές χρήσεις (π.χ. Remote ή imminent detonation). Πάντως, το Sniper Rifle αποτελεί ένα από τα αγαπημένα μου όπλα, αφού, ανεβαίνοντας σε ένα λοφάκι, μπορείτε να πυροβολείτε ακόμα και τις κότες στα κατέστηρα των κατοίκων. Όντας μικρές στο μέγεθος, αποτε-

λούν τέλειους στόχους για προπόνηση!

Ισως το ότι το Renegade θα είναι ένα third-person shooter (αν και δεν είναι ακόμα ξεκάθαρο αν θα υπάρχει first-person άποψη ή όχι) να κάνει πολλούς να το συνδέσουν αυτόματα με το Tomb Raider. Αυτό, σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να γίνει, αφού το παιχνίδι δεν τονίζει τόσο πολύ το στοιχείο του παζλ όσο το στοιχείο της δράσης αυτής καθ' εαυτής θυμίζοντας περισσότερο ένα καθαρόαιμο action όπως το Quake.

Υπάρχουν πολλά και ωραία παραδείγματα που μπορώ να αναφέρω για το gameplay του Renegade. Παρ' όλο που είναι action game, θα υπάρχουν δυο-τρία στοιχεία

στρατηγικής. Μην περιμένετε τίποτα σπουδαίο. Απλώς σε ορισμένα σημεία θα είναι προτιμότερο να σκεφτείτε πώς θα πλησιάσετε, για παράδειγμα, μία βάση. Επειδή εσείς είστε ένας και οι άλλοι εκατό, πάντα θα πρέπει να σκέφτεστε τον πιο ασφαλή τρόπο προσέγγισης. Οι αποστολές είναι σχεδιασμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπουν μία μικρή στρατηγική σκέψη. Θα δείτε ότι θα είναι πιο εύκολο να σκοτώσετε τον οδηγό ενός Harvester και να χρησιμοποιήσετε το όχημά του για να μπει σε μία βάση από το να αποπειραθείτε να προχωρήσετε μόνος σας και μάλιστα όταν σας περιμένουν...

Του Γιώργου Κυριακού

MAJESTY

Από τη Cyberlore Studios

Ερχεται το πρώτο Kingdom simulator...

Ο χαρακτήρισμός του Majesty ως Kingdom simulator είναι πέρα για πέρα σωστός, καθώς το παιχνίδι σας τοποθετεί στο θρόνο ενός αναπτυσσόμενου μυθικού βασιλείου, που ονομάζεται Ardania, η μοίρα του οποίου εξαρτάται από εσάς και μόνο.

Μία μυθική περιπέτεια, λοιπόν, σας περιμένει καθώς οι αποφάσεις που θα πάρετε θα είναι καταλυτικές για την ανάπτυξη ή μη της χώρας σας. Θα πρέπει να αποφασίσετε, για παράδειγμα, το πού θα δημιουργήσετε οικισμούς και κτίρια, επιλέγοντας μέσα από μια μεγάλη ποικιλία χαρακτηρισμών τα κατάλληλα άτομα για αυτή τη δουλειά. Βέβαια, μην περιμένετε να βρείτε άτομα πρόθυμα να βοηθήσουν χωρίς κάποιο αντάλλαγμα. Θα πρέπει πρώτα να τους δώσετε τα κατάλληλα... κίνητρα, ανάλογα με το χαρακτήρα του καθενός. Ταυτόχρονα, όμως, θα πρέπει να ελέγχετε και τη... στάση του θησαυροφυλακίου σας, έτσι ώστε να μπορείτε να καλύπτετε οποιεσδήποτε ανάγκες παρουσιαστούν στην πορεία. Συν τοις άλλοις, θα πρέπει να αποκρούετε και επιθέσεις από μυθικά τέρατα και φανταστικά πλάσματα, γεγονός που δυσκολεύει κάπως τα πράγματα. Όπως προαναφέραμε, λοιπόν, οι σωστές αποφάσεις σας θα οδηγήσουν στη δημιουργία



ενός πανίσχυρου βασιλείου το οποίο θα παραμείνει στις μνήμες των ανθρώπων για πολλά χρόνια. Στην αντίθετη περίπτωση, θα καταλήξει απλώς κάποιο κοινό αξιοθέατο, χωρίς ιδιαίτερη αξία για τους μελλοντικούς τουρίστες...

Οι ήρωες που συμμετέχουν στο παιχνίδι είναι πολλοί στον αριθμό. Ως σωστός ηγεμόνας, λοιπόν, θα πρέπει να δημιουργείτε συντεχνίες και να στρατολογείτε κόσμο για να προστατεύει το βασίλειό σας. Η καθεμία από τις εν λόγω συντεχνίες αναπτύσσει τις δικές της ικανότητες, οι οποίες

είναι πάντα στη διάθεσή σας. Όπως προαναφέραμε, ανάλογα με τη στάση που θα κρατήσετε (το πόσο αυταρχικός ή μη θα είστε και τι αμοιβές θα τους δίνετε), εκείνοι θα είναι αναλόγως πρόθυμοι να υπερασπιστούν εσάς και το βασίλειό σας από μια ξαφνική απειλή.

Τα περισσότερα από τα κτίρια που θα κατασκευάσετε μπορούν να σας εξασφαλίσουν μια καλή πηγή αγαθών για το βασίλειό σας. Όταν, για παράδειγμα, οι ήρωες επιστρέφουν νικητές από κάποια αποστολή τους, αφήνουν κάποιο μέρος από τα λάφυρά τους στη συντεχνία όπου ανήκουν και από εκεί, μέσω του φοροεισπράκτορα, φτάνει ένα ποσό σε εσάς. Το ποσό αυτό μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να κατασκευάσετε νέα



κτίρια ή και να επισκευάσετε ή να δυναμώσετε κάποια από αυτά που ήδη έχετε. Θα πρέπει όμως να μην παραλείψετε να δημιουργήσετε κάποιο κτίριο, ακόμα και αν σας φαίνεται απολύτως άχρηστο, αφού θα συμβάλει στη γενικότερη εικόνα της πόλης σας.

Πέρα από τους ήρωες που θα έχετε στην υπηρεσία σας, σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού θα παίζουν και οι μπράβοι σας, καθώς εκείνοι είναι που θα σας βοηθήσουν να διατηρήσετε κάποια τάξη στο βασίλειό σας, αναλαμβάνοντας να φέρουν σε πέρας όλες τις... εσωτερικές υποθέσεις (συλλογή φόρων, χτίσιμο και επισκευή κτιρίων κ.ά.). Μπορεί να μην είναι αυτοί των οποίων τα ονόματα θα μείνουν στην ιστορία, ωστόσο σίγουρα είναι ανεκτίμητη η αξία τους.

Όπως θα είδατε στην αρχή, εκτός των άλλων θα έχετε να αντιμετωπίσετε και τις επιθέσεις τεράτων και παράξενων πλασμάτων. Μερικά από αυτά θα περιπλανώνται απλώς στις πόλεις σας, ενώ άλλα θα επιτίθενται σε αυτές, προκειμένου να προστατεύσουν τις φωλιές τους από μια πιθανή καταπάτηση από μέρους σας. Οι μάχες που θα κληθείτε να δώσετε εναντίον τους θα μείνουν ζωντανές για πολλούς αιώνες μέσω των μετέπειτα μύθων. Η ποικιλία των τεράτων είναι μεγάλη. Αρκεί να αναφέρω μόνο μερικά μερικά από αυτά: Δράκοι, Δρυάδες, Γιγάντιοι ποντικοί και αράχνες, Στοχειά, Μινώταυροι και Μέγαιρες (όχι δεν πρόκειται για κακές πεδερές, αλλά για γυναίκες-πουλιά που ζουν για να σκοτώνουν).

Γενικώς, αν το Majesty κατορθώσει να συνδυάσει αρμονικά τα στοιχεία που θα διαφέρει, θα αποτελέσει ασφαλώς ένα πολύ καλό παιχνίδι, που θα μεταφέρει τον παίκτη σε μια μυθική περιπέτεια. Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε λίγο μέχρι να δούμε τη πλήρη έκδοση του παιχνιδιού. Οι αναπόμολοι μπορείτε να παίξετε με το demo που θα βρείτε στο συνοδευτικό CD αυτού του τεύχους.

Του Ηλία Καφούρου

ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά
Τσουρινάκη



Από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω. Στη LucasArts την τελευταία εβδομάδα υπήρξαν μερικές πολύ σημαντικές αποχωρήσεις. Πρώτη και καλύτερη (που λείπει ο λόγος, δηλαδή) αυτή του περιφημου Tim Schafer, ο οποίος δούλευε περίπου δέκα χρόνια ως project leader στην εταιρία. Ο Schafer ήταν υπεύθυνος, ανάμεσα στα άλλα, για τα adventures Grim Fandango, Full Throttle και The Day of The Tentacle.

Η είδηση, που κυκλοφόρησε σαν αστραπή στο Internet, προκάλεσε μεγάλη αναστάτωση και ανάγκασε την εταιρία να προβεί σε ειδική ανακοίνωση, στην οποία αναφέρει ότι: "Η εταιρία θα έχει στενές επαφές με τον Tim, και περιμένουμε με πολύ μεγάλο ενδιαφέρον τα μελλοντικά σχέδιά του στον τομέα των παιχνιδιών".

Σημειώστε ότι αρκετά στελέχη της εταιρίας αποχώρησαν τον τελευταίο καιρό δημιουργώντας δύο νέες εταιρίες, τις Nihilistic και Infinite Machine.

Όμως σχεδόν ταυτόχρονα με τον Schafer έφυγαν άλλα δύο πολύ σημαντικά στελέχη της εταιρίας. Πρώτος ο Aric Wilmunder, από τα πιο παλιά στελέχη της LucasArts, ο οποίος είχε δουλέψει μαζί με τον Ron Gilbert, δημιουργώντας την περίφημη SCUMM adventure game



engine, πάνω στην οποία στηρίχθηκαν σχεδόν όλα τα adventures της εταιρίας, εκτός φυσικά από το τελευταίο Grim Fandango. Ο Aric ξεκίνησε να δουλεύει στην εταιρία το 1984 και ήταν μάλλον το πιο παλιό εν ενεργεία στέλεχος της εταιρίας. Λίγες μέρες μετά αποχώρησε και ο Jack Sorensen, ο οποίος ήταν μέχρι την αποχώρησή του πρόεδρος της LucasArts.

Αν και δεν ανακοινώθηκαν τα μελλοντικά σχέδιά του, φήμες τον θέλουν να ιδρύει κάποια νέα εταιρία μαζί με τον Schafer. Στη θέση του Sorensen ο "πολύς" George Lucas έβαλε τον Simon Jeffery, ενώ ταυτόχρονα τοποθέτησε τον Mary Bihl ως επικεφαλής του τομέα των πωλήσεων της εταιρίας.



Πέρα από αυτά, όμως, και ταυτόχρονα με την αποχώρησή του ο Tim Schafer επιβεβαίωσε ότι η εταιρία εργάζεται πάνω στο Monkey Island 4, το οποίο θα είναι 3D κατά τα πρότυπα του Grim Fandango. Πρώτο μετέδωσε τη σχετική είδηση το γερμανικό Web site Monkey Island Fan Isle, το οποίο αναφέρει ανάμεσα στα άλλα ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει πριν τα Χριστούγεννα του 2000. Σχεδόν αμέσως μετά το περιοδικό "PC Zone" παρουσίασε ένα κανονικό preview του παιχνιδιού, αναφέροντας ότι το υλικό τους το έδωσε ο ίδιος ο Tim Schafer. Το "PC Zone" είναι το πρώτο περιοδικό μεγάλης κυκλοφορίας που επιβεβαιώνει την πολύ χαρμόσυνη είδηση της δημιουργίας του Monkey Island 4.



Μία μέρα πριν από τις εξελίξεις αυτές, μία άλλη πολύ σημαντική είδηση δημιούργησε πραγματικό πάταγο στο χώρο. Από την Cyan, την εταιρία που



δημιούργησαν οι αδελφοί Miller και η οποία μας έδωσε τα περίφημα Myst και Riven, κυκλοφόρησε η είδηση ότι ετοιμάζεται ένα νέο παιχνίδι. Οι πρώτες φήμες έκαναν λόγο για ένα νέο Myst, το οποίο όμως θα είναι 3D. Επειδή οι σχετικές φήμες οργίασαν, ο πρόεδρος της εταιρίας Rand Miller έδωσε μία μίνι συνέντευξη στο Gamecenter, όπου προσπάθησε να ξεκαθαρίσει αρκετά τα πράγματα, χωρίς όμως ταυτόχρονα να αποκαλύπτει σημαντικές λεπτομέρειες για το νέο τους παιχνίδι. Ετσι, από την πρώτη στιγμή τόνισε ότι το καινούριο παιχνίδι τους, που μάλλον θα έχει το όνομα MUDPIE,

δεν θα είναι ένα νέο Myst-Riven-clone, αλλά θα διαμορφώσει νέα δεδομένα στο χώρο. Ο Rand, λοιπόν, ανέφερε ότι το να έκαναν μία συνέχεια των Myst και Riven ήταν πο-



TIM MAYER and CYAN

λύ εύκολο για αυτούς, αλλά κάτι τέτοιο δεν θα είχε κανένα στοιχείο νεωτερισμού, το οποίο αποτελεί βασικό συστατικό της φιλοσοφίας τους. Με το MUDPIE η εταιρία περνά στο χώρο των παιχνιδιών με 3D περιβάλλοντα κόσμο. Ταυτόχρονα τόνισε ότι είναι πολύ δύσκολο να πει κάποιος σε ποια κατηγορία θα κατατάσσεται το παιχνίδι, αλλά ξεκαθάρισε ότι θα στηρίζεται στον κόσμο των Myst και Riven και ότι θα αποδίδει σχεδόν την ίδια αίσθηση εξερεύνησης με αυτά, την οποία άλλωστε θεωρεί ως ένα από τα βασικότερα στοιχεία της επιτυχίας των παιχνιδιών τους. Ταυτόχρονα, επιβεβαίωσε τη φήμη ότι το MUDPIE θα είναι προσανατολισμένο στο Internet, αλλά αρνήθηκε επίμονα να

αποκαλύψει περισσότερα γύρω από το θέμα αυτό. Αρκέστηκε να δηλώσει ότι τους επόμενους έξι μήνες θα δοθούν στη δημοσιότητα πολλές λεπτομέρειες γύρω από το νέο παιχνίδι, τονίζοντας ταυτόχρονα ότι εργάζονται πάνω σε αυτό περισσότερο από έναν χρόνο. Τέλος, ο ίδιος είπε ότι για να αποδώσουν τον 3D κόσμο, όπως αυτοί τον ήθελαν, αγόρασαν εξ ολοκλήρου την εταιρία Headspring Technology (και βέβαια την περίφημη Plasmia 3D game engine της), η οποία είχε την έδρα της στη North Carolina, μετακινώντας όλους τους εργαζόμενους της στο Spokane, στην Washington! (Σχόλιο δικό μου: Αν έχεις τα λεφτά τους, βουνά ολόκληρα κινείς...) Ο Rand δήλωσε ότι τον εντυπωσίασαν πάρα πολύ οι δουλειές που έχει κάνει η Headspring και έτσι την "προσέλαβαν" ώστε να κάνει το 3D development για αυτούς.



Η Cryo Interactive έχει βαλθεί, φαίνεται, να τρελάνει τους απανταχού adventurers. Ετσι, μετά τα πολύ κα-

λά Aztec, Atlantis 2 και Faust, έδωσε στη δημοσιότητα στοιχεία για ακόμη δύο adventures που ετοιμάζει. Πρώτο και καλύτερο το THE TIME MACHINE, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Μάρτιο-Απρίλιο που έρχονται. Βασίζεται στο όραμα του Herbert George Wells σχετικά με τα ταξίδια στο χρόνο. Ο ήρωας του παιχνιδιού θα είναι ο ίδιος ο Wells, ο οποίος πρέπει να βρει τη χρονομηχανή του που εξαφανίστηκε μυστηριωδώς. Σύντομα θα ανακαλύψει ότι για να αποκαταστήσει την ισορροπία του χρόνου πρέπει να αναζητήσει τη βοήθεια ενός μυθικού όντος, του Chronos, που είναι ο περιβόητος Master of the Hourglass. Ο Wells θα αλλάζει, καθώς θα περνά διαμέσου των χρονικών καταγίδων, ενώ στόχος των δημιουργών είναι να μπορεί ο χρήστης να παίζει το παιχνίδι όσες φορές θέλει χωρίς να περνά από τις ίδιες σκηνές! Σημειώστε ότι το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium II στα 233MHz.



Ταυτόχρονα, η Cryo έδωσε στη δημοσιότητα πληροφορίες για το νέο της adventure POMPEII, το οποίο

επίσης αναμένεται να κυκλοφορήσει τους επόμενους Μάρτιο-Απρίλιο. Το παιχνίδι ξεκινά στη Σκωτία το 1904. Ο Adrian Blake, επιστρέφοντας στο σπίτι του, διαπιστώνει ότι η αγαπημένη γυναίκα του Sophia έχει εξαφανιστεί μυστηριωδώς. Ψάχνοντας ανάμεσα σε πανάρχαια κείμενα θα βρει ένα spell της θεάς Ishtar. Σύμφωνα με αυτό, αν σώσει την "προσωποποίηση" της γυναίκας του τρεις φορές σε τρεις διαφορετικές εποχές, θα μπορέσει να τη φέρει πίσω ζωντανή! Το πρώτο του ταξίδι τον οδηγεί στην αρχαία Πομπηία. Ετσι, η δράση ουσιαστικά ξεκινά εκεί, στις 20 Αυγούστου 79 μ.Χ. Εσύ θα ζήσεις τις τέσσερις τελευταίες μέρες της μαρ-



POMPEII της CRYO

τρέλας και τρόμου που πρέπει να συμπεριλαμβάνεται στο παιχνίδι! Το DARK CORNERS θα εξελισσεται στα 1920. Ξεκινώντας ο παίκτης θα χειρίζεται μία ομάδα τεσσάρων εξερευνητών. Περισσότερα όμως στο άμεσο μέλλον.

τυρκικής πόλης, ακριβώς πριν την έκρηξη του ηφαιστείου. Θα πρέπει να βρεις την προσωποποίηση της γυναίκας σου και, φυσικά, να την πείσεις να σε ακολουθήσει. Το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium στα 166MHz.



Τα καλά νέα συνεχίζονται, και αυτή τη φορά έρχονται από τη γνωστή μας AdventureSoft, η οποία ήδη ετοιμάζει το Simon 3D. Οι Simon Woodroffe και Andrew Brazier έδωσαν μία συνέντευξη όπου αποκαλύπτουν τα σχέδιά τους σχετικά με την άδεια που έχουν πάρει για μία σειρά παιχνιδιών βασισμένων στη μυθολογία των Cthulhu, που μας έδωσε ο εκπληκτικός H.P. Lovecraft. Ετσι, σύμφωνα με τα σχέδιά τους, το πρώτο παιχνίδι της σειράς θα είναι το DARK CORNERS OF THE EARTH, προορισμένο να κυκλοφορήσει μέσα στο 2001, το οποίο θα είναι το πρώτο από τα τέσσερα που έχουν προγραμματιστεί να κυκλοφορήσουν και θα είναι βασισμένα στην ίδια μυθολογία. Οι δύο πρώτες ιστορίες θα βασίζονται στα At the Mountains of Madness και Shadow over Innsmouth, ενώ η τρίτη θα έχει ένα σενάριο βασισμένο στο Dreamlands. Τα παιχνίδια θα είναι adventures-RPGs, ενώ η εταιρία έχει προσλάβει δύο μεταπτυχιακούς σπουδαστές της ψυχολογίας για να βοηθήσουν να αποδοθεί σωστά η ατμόσφαιρα



Τέλος, επιγραμματικά να αναφερθούμε σε μερικά από τα RPGs που περιμένουμε. Πιο αναλυτικά για όλα αυτά θα γράψουμε στο επόμενο τεύχος. Έχουμε λοιπόν: ANACHRONOX των Eidos Interactive/Ion Storm, DEUS EX των Eidos Interactive/Ion Storm, DIABLO II της Blizzard Entertainment, THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND της Bethesda Softworks, EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK (expansion του πετυχημένου Everquest) των Sony/Verant Interactive, FINAL FANTASY VIII των SquareSoft/Square EA, GOOD & EVIL της Cavedog Entertainment, ICEWIND DALE των Black Isle Studios/Interplay Productions, NEVERWINTER NIGHTS των BioWare Corp./Black Isle Studios, POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH DRANNOR των SSI/Mindscape, STONEKEEP II της Interplay Productions, SWORDS & SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS της Heuristic Park, VAMPIRE: THE MASQUERADE της Nihilistic Software, WEREWOLF THE APOCALYPSE: THE HEART OF GAIA της ASC Games και WIZARDRY VIII της Sirtech Software. Απλώς ανέφερα τα πιο ονομαστά από τα συνολικά 41 RPGs που περιμένουμε να κυκλοφορήσουν μέσα στα 2000-2001.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE



- Λάβετε μέρος σε περισσότερες από 100 αποστολές.
- Αποκτήστε εκατοντάδες spells, skills και items.
- Ξεχάστε τα lags, καθώς το "The 4th Coming" είναι εγκαταστημένο σε ελληνικό server και εκμεταλλεύεται το ελληνικό bandwidth.

Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- Κατοχή H/Y Pentium 120MHz με 32MB RAM
- Πρόσβαση στο Internet
- Πρόγραμμα client που θα σας αποσταλεί ταχυδρομικώς

* Μαζί με τα τελικά user ID και password που θα σας αποσταλούν με e-mail στη διεύθυνση που έχετε προσδιορίσει στο κουπόνι θα σας σταλεί και η ειδική συσκευασία με τον client και τους

**ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ
ΝΗΣΙΩΝ!**

Παίξε

**για μια εβδομάδα
δωρεάν!**
www.t4c.gr





4TH
THE
COMING
AND TO HIS OWN
WWW

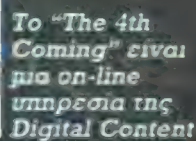
✓ Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.

✓ Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε
 τερους από 100 χρήστες που μπο-
 α βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.

✓ Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτηριζόμενοι, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.

✓ Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25
γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης
7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.

* Τα τελικά user ID και password θα σας αποσταλούν με e-mail στη διεύθυνση που θα προσδιορίσετε στο κουπόνι.



Ναι! Επιθυμώ να γίνω συνδρομητής στο "THE 4th COMING" για 6 μήνες στην τιμή των 14.900 δρχ.(συμπεριλαμβανομένου του Φ.Π.Α.).

Όνομα Επώνυμο

Επάγγελμα Ηλικία Τηλέφωνο

Διεύθυνση Τ.Κ. Πόλη

E-mail..... Ειδικότητα: 1. User ID 2. Password

Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο Απέστειλα τραπεζική επιταγή Νο

Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστewς: 014149002320000897 προς COMPUPRESS Α.Ε.

Χρεώστε την κάρτα μου



MasterCard

EUROCARD

 DINERS

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ **ΗΜ. ΛΗΞΗΣ**

Υπογραφή*

* Για άτομα κάτω των 17 ετών το κουπόνι πρέπει να υπογράφεται από τον κηδεμόνα τους.

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: Digital Content (κλάδος της Compupress A.E.), Α. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "The 4th Coming".

ΒΙΒΛΟΣ

Ο πνευματικός οδηγός σας

Του Νίκου Κόντη



Βιβλος είναι το βιβλίο που έχει σημειώσει τον μεγαλύτερο αριθμό πωλήσεων παγκοσμίως. Όπως γνωρίζετε, η Βίβλος χωρίζεται σε δύο ενότητες, την Παλαιά και την Καινή Διαθήκη. Η Παλαιά Διαθήκη καταγράφει την ιστορία του λαού του Ισραήλ προ της γεννήσεως του Ιησού, ενώ η Καινή Διαθήκη αναφέρεται στη γέννηση και τη ζωή του Ιησού και στα γεγονότα μετά το θάνατό του.



Η σταύρωση του Ιησού.

Χαίρος ήταν, λοιπόν, το αριστούργημα αυτό να κυκλοφορήσει και σε CD. Το εγχείρημα ανέλαβαν, για πρώτη φορά στην Ελλάδα, οι ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΗΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ, οι οποίες τον τελευταίο καιρό παρουσιάζουν τον ένα τίτλο μετά τον άλλο. Γι' αυτό αξίζει να επιβραβεύσουμε τις προσπάθειές τους και να τις προτρέψουμε να συνεχίσουν την καλή δουλειά.

Καταρχήν, να αναφέρουμε ότι το CD της Βίβλου δεν έχει Installation και κατά συνέπεια δεν καταλαμβάνει καθόλου χώρο στο σκληρό δίσκο. Τρεχα απευθείας από το CD. Ωστόσο, όπως ξέρουμε, ουδέν καλό αμιγές κακού. Τι εννοώ; Για να φορτώσετε τη Βίβλο πρέπει είτε να έχετε ενεργοποιημένο το AutoRun στο CD-ROM σας είτε να τη φορτώσετε manually (μέσω του My Computer ή του Windows Explorer), μια και δεν δημιουργείται shortcut στο Desktop ούτε κάποιο μενού.

Αφού φορτώσετε τη Βίβλο, εμφανίζεται ένα μενού στην οθόνη σας το οποίο έχει τις εξής επιλογές: Παλαιά Διαθήκη, Καινή Διαθήκη, Παιχνίδια, Οδηγίες ή Εξόδος. Καθώς οι δύο τελευταίες επιλογές δεν χρειάζονται ιδιαίτερη επεξήγηση, συνεχίζουμε με τις υπόλοιπες. Κάνοντας κλικ σε μία από τις επιλογές Παλαιά Διαθήκη ή Καινή Διαθήκη, μεταφέρεστε σε μία βιβλιοθήκη, η οποία αποτελείται από διάφορα



Δαβίδ και Γολιθ, η αιώνια σύγκρουση.

κεφάλαια σχετικά πάντα με τη Διαθήκη που έχετε επιλέξει. Τα κεφάλαια αυτά είναι ταξινομημένα βάσει της χρονολογικής σειράς με την οποία συνέβησαν. Η Παλαιά Διαθήκη περιλαμβάνει είκοσι έξι κεφάλαια, ενώ η Καινή πενήντα επτά. Επιλέγοντας το κεφάλαιο που θέλετε να μελετήσετε, μεταφέρεστε σε μία άλλη οθόνη η οποία αποτελείται από μία εικόνα (σκίτσο), κάτω από την οποία υπάρχει ένα μικρό κειμενάκι σχετικό με το θέμα του κεφαλαίου. Αν η εικόνα είναι διακοσμημένη με ένα αγγελάκι (Χερουβίμ), αυτό σημαίνει ότι υπάρχει και επόμενη σελίδα, οπότε κάνετε διπλό κλικ στο αγγελάκι και μεταφέρεστε σε μια νέα εικόνα με διαφορετικό κείμενο, το οποίο αποτελεί τη συνέχεια της προηγούμενης σελίδας. Για παράδειγμα, το κεφάλαιο της Παλαιάς Διαθήκης που έχει τίτλο "Ο Μωυσής" αποτελείται από έντεκα σελίδες και κατά συνέπεια έντεκα εικόνες και έντεκα κείμενα. Ομοίως πολλές σελίδες διαθέτουν και τα άλλα κεφάλαια.

Εκτός βέβαια από τις δύο βιβλιοθήκες, συντροφιά μπορούν να σας κρατήσουν και τα τρία παιχνίδια που συνοδεύουν τον τίτλο. Το

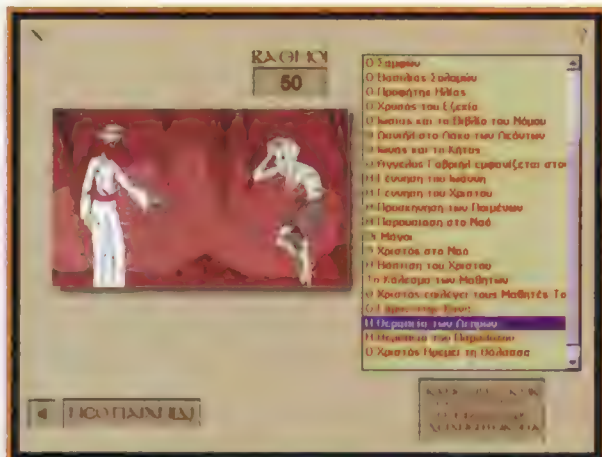


Ο Μωυσής μπροστά στη φλεγόμενη βάτο.

πρώτο παιχνίδι ονομάζεται "Σωτηρία", είναι παρόμοιο με την Κρεμάλα και μπορούν να παίξουν ένα ή δύο άτομα. Το δεύτερο παιχνίδι είναι το "Τεστ Γνώσεων", στο οποίο καλείστε να αναγνωρίσετε από ποιο κεφάλαιο (Παλαιάς και Καινής Διαθήκης) είναι η εικόνα που βλέπετε. Τρίτο και τελευταίο παιχνίδι είναι το "Βρες τα Ομοια", ένα κλασικό παιχνίδι μνήμης.

Η εξερεύνηση του τίτλου είναι πολύ ξεκούραστη διότι αφ' ενός τα κεφάλαια διαθέτουν εικονίτσες με αποτέλεσμα να σπάει η μονοτονία και αφ' ετέρου τα κείμενα έχουν υποστεί περικοπές (κοινώς περιλήψη). Αρνητικό είναι το γεγονός ότι ο τίτλος στερείται επιλογής που να επιτρέπει την ανάγνωση κομματιών από τη Βίβλο σε περίπτωση που κάποιος θέλει να μελετήσει τις αυθεντικές (original) γραφές.

Ωστόσο η ενασχόληση με τη Βίβλο μου έδω-



Το παιχνίδι "Τεστ Γνώσεων".

σε την εντύπωση ότι ο συγκεκριμένος τίτλος απευθύνεται σε μικρές ηλικίες. Στο συμπέρασμα αυτό με οδήγησαν πρώτον, η έλλειψη επιλογής για ανάγνωση των αυθεντικών κειμένων από τη Βίβλο και, δεύτερον, οι εικόνες που διακοσμούν τις σελίδες των κεφαλαίων, οι οποίες είναι πολύ παιδικές, κάτι σαν κόμιξ.

Κλείνοντας, να συγχαρώ για ακόμη μία φορά τη Γεννάδειο Σχολή για τις προσπάθειές της. Μακάρι να ξυπνήσει επιτέλους η ελληνική αγορά software, μπας και δούμε καμιά άσπρη μέρα.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98,
Pentium 100MHz, 16MB RAM,
CD-ROM 12x, κάρτα ήχου 16-bit,
κάρτα οθόνης
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου
Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη,
τηλ: 9937645
ΤΙΜΗ: 11.500 δρχ.

Η ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

Ars Longa, Vita Vrevis...

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

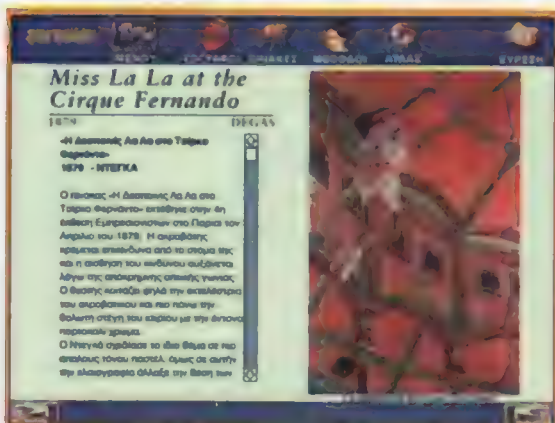


ὡς θα σας φαινόταν αν σας έδιναν ένα CD με τους διασημότερους πίνακες ζωγραφικής, καθώς και πληροφορίες για τους δημιουργούς τους; Αν είστε λάτρεις του είδους, τότε μάλλον θα σας ενδιούσε το γεγονός. Αν πάλι δεν σας ελκύει το όλο θέμα, δεν είναι άσκοπο να γνωρίζετε ένα δυο πράγματα για διάσημους πίνακες και τους δημιουργούς τους. Ποτέ δεν ξέρετε, αλλο και σε κάποιο παιχνίδι μπορεί να συναντήσετε σχετικές ερωτήσεις. Πάμε όμως στο ψηφτό...



Δεν ξέρω αν ο πίνακας σας θυμίζει κάποια γνωστή φράση, όμως το όνομα του ζωγράφου μου φέρνει στο νου το "Vapor Action".

Ριχνοντας μια ματιά στο περιεχόμενο του CD μπορείτε να θαυμάσετε μερικούς από τους διασημότερους πίνακες, χωρίς να απαιτείται επίσκεψη στο μουσείο όπου βρίσκονται ή στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο κάποιου φανατικού



"Miss La La at The Cirque Fernando". Εντάξει όλα τα άλλα, αλλά...δεσποινίς Lala; (ο Ντεγκά θα πρέπει να ήταν λίγο τραλαλά για να διαλέξει έναν τέτοιο τίτλο).



Η προσωπογραφία του Van Gogh. Αυτός ο πίνακας πρέπει να κοστίζει πολλά λεφτά. Οπότε, αν τον δείτε σε καμιά τηλε-δημοπρασία να πουλιέται για 150.000 δρχ., μην το χάσετε.

συλλέκτη. Μέσα από ένα αρκετά εύχρηστο interface μπορείτε να κάνετε μια βόλτα στα θέματα του τίτλου, που καταπιάνονται με την ιστορία και την περιγραφή των περίπου 30 εικόνων που υπάρχουν, ή να διαβάσετε ένα σύντομο βιογραφικό των διασημότερων ζωγράφων, που άφησαν εποχή με τις δημιουργίες τους. Επίσης, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στα "ειδικά" θέματα του τίτλου, όπως τους μύθους και τους θρύλους που αφορούν στα διάφορα έργα τέχνης, να μάθετε για τα είδη των πινάκων ζωγραφικής ή για τα υλικά και τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τους. Τέλος, μπορείτε να κάνετε μια βόλτα στο χώρο και το χρόνο της τέχνης (αναφορικά πάντα στη ζωγραφική) μέσω του άπλετου που περιέχεται στο πρόγραμμα και να μάθετε στοιχεία για ορισμένες από τις χώρες που γεννήσαν μεγάλους ζωγράφους. Πρόκειται για μια σύντομη αναδρομή στα σημαντικότερα έργα και τη γενικότερη "καλλιτεχνική" κατάσταση κάθε χώρας κατά την Αναγέννηση, τον Μεσαίωνα κλπ. Όλα αυτά βέβαια συνοδεύονται από μελωδίες προερχόμενες από παλαιότερες εποχές.

Η κύρια αντίρρηση, πάντως, όσον αφορά στην τελική εκτίμηση του προγράμματος έγκειται στη μικρή ποικιλία των έργων και των στοιχείων για τους ζωγράφους. Αν ψάχνετε για μια εγκυκλοπαίδεια που να περιέχει συγκεκριμένα έργα σε ηλεκτρονική μορφή, καθώς και στοιχεία για το δημιουργό, τη χώρα προέλευσής του ή τη μέθοδο που χρησιμοποιήθηκε για την κατασκευή του πίνακα, τότε σίγουρα ο τίτλος αυτός θα σας ενδιαφέρει. Αν όμως αναζητάτε κάτι παραπάνω, τότε μάλλον το περιεχόμενο κρίνεται ανεπαρκές αφού, εκτός του ότι περιέχει ένα μόνο έργο από κάθε ζωγράφο, ο κατάλογος των ζωγράφων είναι

μάλλον περιορισμένος. Επίσης, ο κατάλογος των έργων είναι εξίσου περιορισμένος, αφού λείπουν σημαντικότερα έργα όπως η Τζοκόντα (όχι του Παυλίδη). Κατά τη γνώμη μου, θα έπρεπε να περιέχει περισσότερο οπτικό υλικό, μια και αυτό ενδιαφέρει τον πολύ κόσμο και όχι τόσο η ιστορία ή οι βιογραφίες.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Despec Multimedia

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MMX,

Windows 95/98, 32MB RAM,

SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM drive

ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia,

Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο,

τηλ: 9480000

ΤΙΜΗ: 5.800 δρχ.

ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ Α' ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ 1998-1999 & 1999-2000

"Ένα κόκκινο πρωτάθλημα έφυγε. Ξημερώνει ένα νέο (κόκκινο;)..."

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



ριν από αρκετές μέρες έφτασε στο περιοδικό ακόμη ένας τίτλος που ασχολείται με το ποδόσφαιρο, και συγκεκριμένα με το Ελληνικό Πρωτάθλημα Α' Εθνικής περιόδου 1998-



Ο Γεωργάτος μέχρι πέρυσι έπαιζε στα σαλόνια της Α' Εθνικής με αντίπαλο τον παικταρά Κιάσσο και φέτος παίζει στα αλόνια του Καμπίονατο με αντίπαλο τον μετρίτατο Καφ (ή μήπως είναι ανάποδα; Πάντα τα μετρεύω αυτά τα δύο).



Παράδειγμα του αρκετά εύχρηστου interface του τίτλου.

1999 της Finatec Multimedia. Καθώς δεν είναι λίγα οι σχετικοί με το θέμα τίτλοι, το περιεχόμενο του εξετάστηκε με ιδιαίτερη προσοχή. Ας δούμε τα στοιχεία που τον αποτελούν:

Μέσα από την αρκετά καλαισθητή βασική οθόνη του προγράμματος μπορείτε να οδηγηθείτε στις επιμέρους ενότητες, οι οποίες αφορούν σε όλους τους αγώνες που διεξήχθησαν, τους στατιστικούς πίνακες των ομάδων για κάθε αγωνιστική, τους γενικούς στατιστικούς πίνακες του πρωταθλήματος, την ιστορία της Α' Εθνικής, τις λεπτομερείς πληροφορίες για το νέο (τρέχον) πρωτάθλημα και, φυσικά, στην ταυτότητα και το δυναμικό των ομάδων που συμμετείχαν στον πρωτάθλημα που πέρασε στην ιστορία. Αν δηλώσετε να ρίξετε μια ματιά (π.χ.) στις αγωνιστικές του προηγούμενου πρωταθλήματος, θα βρείτε πληροφορίες για τις κόκκινες/κίτρινες κάρτες κάθε αγώνα, τους σκόρερς και το λεπτό επίτευξης του τέρματος, τα δοκάρια, το διατητή του αγώνα (ακόμη και την αξιολόγησή του), τα εισιτήρια, τις εισπράξεις του αγώνα και, τέλος, το απαραίτητο δημοσιογραφικό κείμενο. Μάλιστα, σε συνδυασμό με τα ανωτέρω, υπάρχουν στη διάθεσή σας αρκετές φωτογραφίες για κάθε αγωνιστική, που



Ο Γιαννακόπουλος στη μικρή περιοχή, πέφτοντας από το μαρκάρισμα παίκτη του Απόλλωνα. Τελικά γκολ δεν πήκε (και γιατί δεν δώσατε πέναλτι, κύριε διατητή;)

κρίνονται άκρως ενδιαφέρουσες μια και απεικονίζουν σκηνές έντασης από τους σημαντικότερους αγώνες. Πάντως, μια και ο λόγος για το οπτικό υλικό, θα πρέπει να σημειωθεί ότι δεν υπάρχει το παραμικρό ήχο βίντεο ή μουσικής, κάτι που -όπως φαίνεται- αποτελεί χαρακτηριστικό των σχετικών τίτλων ελληνικής παραγωγής. Πάντως, το περιεχόμενο του τίτλου κρίνεται λεπτομερές, καθώς μπορείτε να μάθετε σιδή-

ποτε για το περασμένο πρωτάθλημα και όχι μόνο, αφού υπάρχει ενότητα που ασχολείται με το τρέχον πρωτάθλημα, όπως οι μεταγραφές που έγιναν (όλες οι ...προσθαφαιρέσεις), το πλήρες δυναμικό των ομάδων, το πρόγραμμα των αγώνων.



Ο αγώνας Προοδευτικής - Βέροιας 1-0. Μα καλά, ο Τσαλουχίδης δεν ήταν σκόρερ; Α ναι, έπρεπε να εξοφληθούν τα οφειλόμενα από τον αγώνα της 23ης αγωνιστικής.

Γενικά, το πρόγραμμα δεν περιέχει κάτι εξαιρετικό που να το διαχωρίζει από τα υπόλοιπα του είδους. Το interface είναι αρκετά καλαίσθητο και εύχρηστο, τα στοιχεία λεπτομερή και κατατοπιστικά (όσο γίνεται τέλος πάντων) και η αντικειμενικότητα των κειμένων σε καλά επίπεδα. Για τους λάτρεις των στατιστικών ποδοσφαίρου και όχι μόνο...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Finatec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33MHz, 8MB RAM και άνω, Windows 3.1 ή ανώτερο, CD-ROM 2x
ΔΙΑΘΕΣΗ: Finatec Multimedia, Λ. Συγγρού & Σκρα 1-3, τηλ.: 9571206
ΤΙΜΗ: 6.900 δρχ.

ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ

Τα πάντα για το 66,66% του πλανήτη μας

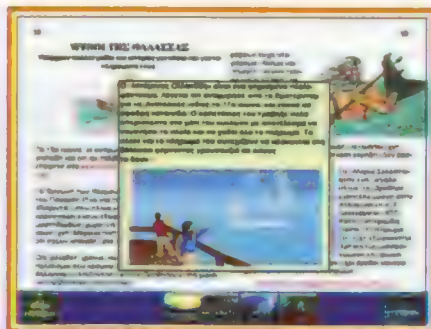
Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



ο "Μαθαίνω τη Θάλασσα" είναι ακόμη ένας τίτλος της σειράς εγκυκλοπαιδικών εφαρμογών της Despec Multimedia. Πρόκειται για

ένα πρόγραμμα-εγκυκλοπαίδεια που περιέχει γνωστές ή μη πληροφορίες που αφορούν στη θάλασσα, τους ωκεανούς, τα σχετικά με το υγρό στοιχείο φαινόμενα, τη συμπεριφορά των διάφορων κυμάτων (π.χ. των ηχητικών) μέσα στο νερό και άλλα παρόμοια. Οι πληροφορίες αυτές εμφανίζονται στην οθόνη σας με τη μορφή ενός βιβλίου ηλεκτρονικής μορφής που αποτελείται από δύο ηλεκτρονικές σελίδες, τις οποίες μπορείτε να "ξεφυλλίσετε" ή να ανατρέξετε απευθείας σε μια συγκεκριμένη ενότητα με τη βοήθεια της σελίδας των περιεχομένων. Κάθε σελίδα περιέχει σκιστόακια και σχεδιαστές που επεξηγούν αρκετά κατατοπιστικά τα φαινόμενα, τις τοποθεσίες ή γενικά το γραπτό κείμενο. Αν κάνετε κλικ σε αρκετές από τις εικόνες αυτές ή σε έντονα χρωματισμένες λέξεις-φράσεις στο κείμενο, θα ανοίξει κάποιο "παράθυρο" που θα εξηγήσει εκτενέστερα την εικόνα, συνοδευόμενο μάλιστα από ομιλία-ανάγνωση του επεξηγηματικού κειμένου.

Τα θέματα τώρα με τα οποία καταπιάνεται ο τίτλος είναι κάποιες γενικές έννοιες-πληροφορίες για τη θάλασσα και τους ωκεανούς, τις παλίρροες, τα κύματα και τα παλιρροϊκά κύματα, τις παραλίες και τις αμμουδιές, το θαλάσσιο βιότοπο, τους κοραλλιογενείς υφάλους, τη



Οι μύθοι της θάλασσας και οι θαλάσσιοι θεοί. Αν κάνετε κλικ στα κόκκινα γράμματα στο κάτω μέρος της οθόνης, θα μάθετε τις ίδιες πληροφορίες που περιλαμβάνονται και στο "Μαθαίνω για το Ανεξήγητο και το Φανταστικό" για τον Ιπτάμενο Ολλανδό. Ελπίζω να μην υπάρχει το ίδιο ακριβώς και σε κάποιον τίτλο που να αφορά στην κλασική μουσική και τον Wagner...

Κάτι μαγειρεύουν στο



ναυσιπλοΐα, την ιστιοπλοΐα και γενικά τα ταξίδια στη θάλασσα, την ενέργεια που μπορούμε να αντλήσουμε από τη θάλασσα, τους μυθικούς θαλάσσιους θεούς και τα τέρατα, τη ρύπανση της θάλασσας, τους κινδύνους που απειλούν το θαλάσσιο οικοσύστημα αλλά και τον πλανήτη γενικότερα και, τέλος, ένα δύο παιχνιδάκια για να "ηρεμήσετε" από όλο αυτό τον καταιγισμό μάθησης. Το πρώτο παιχνίδι είναι ένα παζλ συναρμολόγησης μιας φωτογραφίας και το δεύτερο ένα κουίζ με ερωτήσεις που "διδάχθηκαν" από τις σελίδες του προγράμματος.

Γενικά το "Μαθαίνω τη Θάλασσα" κρίνεται άκρως ενδιαφέρον για τις μικρές κυρίως ηλικίες, αφού οι πληροφορίες παρουσιάζονται με έναν αρκετά ευχάριστο και κατανοητό τρόπο, ενώ τα παιχνίδια και τα διάφορα animations ορισμένων φωτογραφιών βάζουν μία ακόμη περισσότερο ευχάριστη πινελιά στη γενική εικόνα του τίτλου. Αν έχετε κάποιο ξαδελφάκι, αδελφάκι, ανιψάκι, γιο ή κόρη μικρής ηλικίας και δέλετε να του πάρετε ένα δώρο, τότε το CD είναι ό,τι πρέπει, άσχετα αν σας ρωτήσει μετά γιατί δεν του πήρατε το νέο Quake ή το Final Fantasy...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Despec Multimedia

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MMX,
Windows 95/98, 32MB RAM,
SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου,
4x CD-ROM drive

ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia,
Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο,
τηλ.: 9480000

ΤΙΜΗ: 5.800 δρχ.

Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ ΟΔΗΓΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Β' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ)

**Η... άλλη όψη
των μαθηματικών**

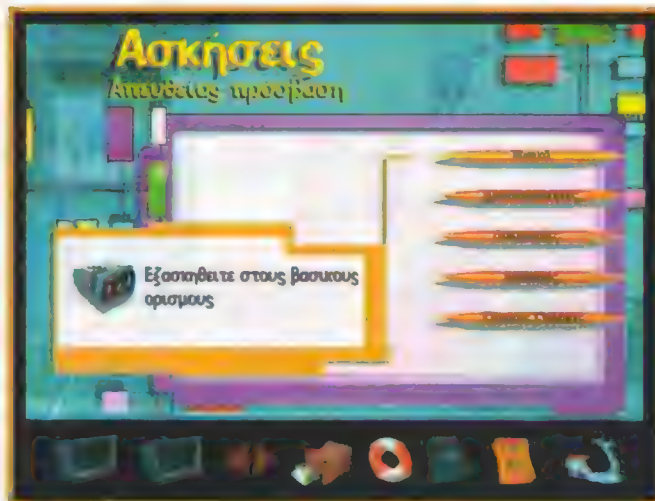
του Μανώλη Φουρνιστάκη
maf13@x-treme.gr



UbiSoft είναι γνωστή για τη δημιουργία και την παραγωγή παιχνιδιών όπως το πολύ γνωστό Pod και η σειρά Rayman. Η εταιρία, όμως, έχει και μακρά παράδοση στην παραγωγή εκπαιδευτικού λογισμικού. Χαρακτηριστικό

παράδειγμα αποτελούν οι τίτλοι του Τιμόθεου με θέμα τα μαθηματικά όλων των τάξεων του Γυμνασίου.

Στο παρόν άρθρο θα ασχοληθούμε με το "Ο Τιμόθεος οδηγεί το παιχνίδι - Μαθηματικά Β' Γυμνασίου", όπου μέσα από μια σειρά παιχνιδιών συνδυαζόμενων με μαθηματικές πράξεις θα πρέπει ο κεντρικός ήρωας, ο Τιμόθεος, να ολοκληρώσει τη περιπέτειά του. Εν ολίγοις ο χρήστης



Το μενού των ασκήσεων.



πρέπει να βοηθήσει τον Τιμόθεο να ξαναβρεί τις γνώσεις του στο νησί της Αμνησίας, όπου οδηγήθηκε μετά την απαγωγή του από το γιγάντιο Γκάφα, ο οποίος τον ονόμασε Τιμόθεο 7.

Τα προαναφερόμενα διαδραματίζονται σε ένα γραφικό περιβάλλον με όμορφα χρώματα και καλοσχεδιασμένους χαρακτήρες. Η ποικιλία σε ηχητικά εφέ είναι εντυπωσιακή και οι ηχογραφημένες αφηγήσεις εξαιρετικής ποιότητας. Επισημαίνεται η πολύ καλή δουλειά της Microstar, αντιπροσώπου της UbiSoft, όσον αφορά στον εξελληνισμό της εφαρμογής.

Το interface είναι πολύ καλά σχεδιασμένο και καθιστά τη χρήση αλλά και την πλοήγηση στις επιμέρους οθόνες της εφαρμογής εύκολη και άνετη. Ακόμη ένα εντυπωσιακό στοιχείο είναι τα tutorials που εμφανίζονται όταν ανοίγετε για πρώτη μία οθόνη, όπου δίνονται λεπτομερείς εξηγήσεις για το τι πρέπει να κάνετε, φωτίζοντας παράλληλα τα κουμπιά πλοήγησης πάνω στο interface της εκάστοτε οθόνης.

Όσον αφορά στο παιδαγωγικό υλικό, οι ασκήσεις και τα προβλήματα που θα συναντήσει ο χρήστης είναι ανάλογα της ηλικίας και

εδώ, αφού ο Τιμόθεος πρέπει να κάνει αρκετά πραγματάκια για να καταφέρει να λύσει το πρόβλημά του. Υπάρχουν παιχνίδια μέσα από τα οποία το παιδί θα εξασκηθεί στο να βάσει τους αριθμούς στη σειρά, να διακρίνει αν έχουν φθίνουσα ή αύξουσα σειρά, να κάνει πράξεις με πρόσθεση, να σχεδιάζει σχήματα, να ερμηνεύει γραφικές παραστάσεις, να επιλύει προβλήματα κλπ.

Ενας σημαντικός βοηθός είναι το λεξικό που θα συναντήσετε, το οποίο εξηγεί όλους τους μαθηματικούς όρους, βοηθώντας έτσι το παιδί να συνεχίσει στα παιχνίδια. Πρόκειται για αναμφίβολα μία ολοκληρωμένη εφαρμογή με τη σφραγίδα της UbiSoft.

ΕΤΑΙΡΙΑ: UbiSoft

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66, 8MB RAM,
2x CD-ROM drive

ΔΙΑΘΕΣΗ: Microstar ABEE
Κονοπισσοπούλου 30, 115 24 Αθήνα,
τηλ.: 6998974, 6997495

Η συνταγή για το γεγονός της χιλιετίας περιέχει:

Multiplayer Games Role Playing Games Card Games (Pokemon, Magic) Εκπληκτικά HAPPENINGS

Διαγωνισμούς με απίστευτα δώρα



Τι χρειάζεστε για να πάρετε μια γεύση;

Κέφι Ορεξή Προπόνηση

...και να έχετε μαζί σας το ειδικό κουπόνι που θα βρείτε στο PC MASTER σε λίγο καιρό.

MAINBOARD

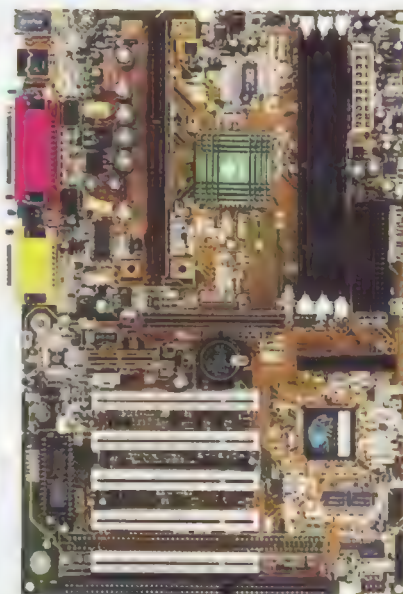
Το mainboard αποτελεί τη βάση της δημιουργίας ενός PC και ως τέτοιο πρέπει να αντιμετωπίζεται από τον υποψήφιο αγοραστή κατά την επιλογή του. Στο "Πριν αγοράσετε" του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας επιχειρούμε να διαφωτίσουμε το θέμα και ταυτόχρονα να ξεδιαλύνουμε τις όποιες απορίες έχουν δημιουργηθεί από τον κυκεώνα των διαφορετικών προτάσεων.

Tρία είναι τα chipsets που κυριαρχούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Το πρώτο είναι το πασίγνωστο AGPset 440BX της Intel (για χάρη συντομίας αποκαλείται απλά BX), το δεύτερο είναι το i810 επίσης της Intel και το τρίτο το Apollo Pro 133 της VIA. Από τα τρία το 440BX είναι το πιο παρωχημένο τεχνολογικά, αφού είναι και το πιο παλιό. Δεν υποστηρίζει επίσημα bus με συχνότητα μεγαλύτερη των 100MHz, ενώ δεν διαθέτει υποστήριξη του προτύπου Ultra DMA/66 (φυσικά, υποστηρίζει το Ultra DMA/33). Το i810 τίθεται αυτομάτως εκτός συναγωνισμού, αφού δεν διαθέτει υποδοχή για την τοποθέτηση AGP κάρτας γραφικών, επειδή διαθέτει ενσωματωμένο υποσύστημα γραφικών. Μοιραία, λοιπόν, το VIA Apollo Pro 133 κοντράρεται με το BX. Το chipset της VIA περι-

λαμβάνει πιο σύγχρονα χαρακτηριστικά από το BX (όπως υποστήριξη bus 133MHz, ασύγχρονη επικοινωνία με τη μνήμη, Ultra DMA/66), αλλά προσφέρει χαμηλότερες επιδόσεις, ιδιαίτερα όσον αφορά στα τρισδιάστατα γραφικά. Η μείωση στις επιδόσεις κυμαίνεται μεταξύ 5-15% ανάλογα με την εφαρμογή.

Η Intel, λοιπόν, έχει ακόμα το επάνω χέρι στον τομέα των επιδόσεων όσον αφορά στα chipsets, αλλά η VIA θα "χτυπήσει" πολύ σύντομα με το νέο Apollo Pro 133A, που θα διορθώνει τα μειονεκτήματά του προκατόχου του και θα προσφέρει συμβατότητα με το AGP 4X. Για αυτό το λόγο, και δεδομένου ότι στο εξωτερικό οι κατασκευαστές πωλούν ήδη προϊόντα βασισμένα στο Apollo Pro 133A, δεν πιστεύουμε ότι αξίζει η επένδυση στην τωρινή έκδοση του chipset της VIA. Αξίζει πάντως να σημειωθεί ότι τα mainboards που περιλαμβάνουν το Apollo Pro 133 διαθέτουν σαφώς χαμηλότερο κόστος από τα mainboards με BX, οπότε τίθεται πλέον θέμα προσωπικής επιλογής του αγοραστή (επιδόσεις εναντίον χαρακτηριστικών και κόστους).

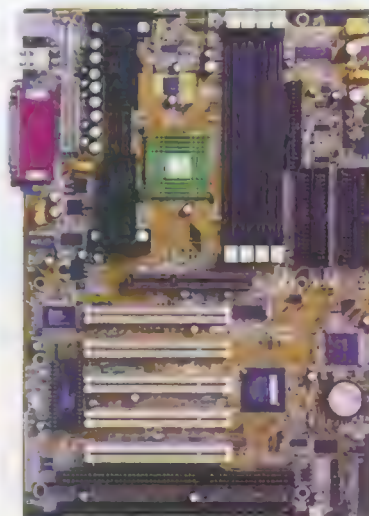
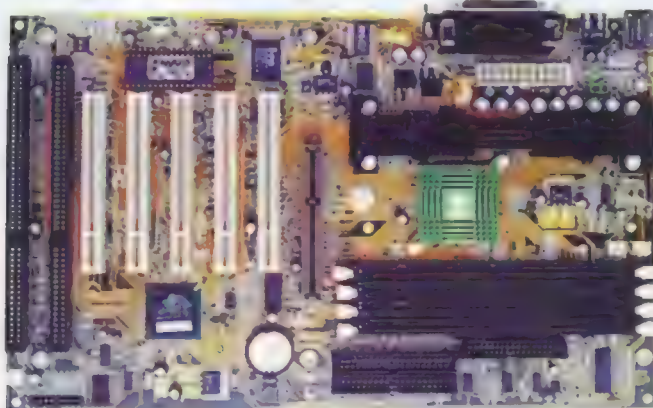
Για τους επίδοξους αγοραστές των νέων Pentium IIIEB (διαθέτουν bus με 133MHz), το chipset της VIA αποτελεί, θα υποστηρίξουμε, μονόδρομο, καθώς το BX δεν υποστηρίζει επίσημα τη συχνότητα που απαιτούν οι εν λόγω επεξεργαστές. Η προσπάθεια λειτουργίας ενός τέτοιου επεξεργαστή σε BX mainboard μπορεί να μην αποδώσει, καθώς λόγω της αρχιτεκτονικής του chipset "πουσάρεται" σημαντικά το AGP bus, με αποτέλεσμα η κάρτα γραφικών να φτάνει εκτός προδιαγραφών (όταν το bus βρίσκεται στα 133MHz, το AGP bus αναγκάζεται να δουλέψει στα



89MHz, αντί των 66MHz της κανονικής συχνότητας λειτουργίας). Αντίθετα, το Apollo Pro 133 περιλαμβάνει τέτοια σχεδίαση που επιτρέπει τη λειτουργία του AGP bus στα 66MHz ακόμα και όταν το εξωτερικό bus έχει τεθεί στα 133MHz. Επιπλέον, η ασύγχρονη επικοινωνία επιτρέπει τη χρήση της ευρέως χρησιμοποιούμενης μνήμης των 100MHz με τους νέους Pentium IIIEB, οπότε δεν χρειάζεται να αναβαθμίσετε τη μνήμη που διαθέτει το σύστημά σας (ωστόσο θα χάσετε τις αυξημένες επιδόσεις). Αξίζει να σημειώσουμε ότι οι Pentium IIIEB (με 133MHz bus) έχουν το ίδιο κόστος με τους αντίστοιχους συχνότητας Pentium IIIE (με 100MHz bus). Εντούτοις, το Apollo Pro 133 σε συνδυασμό με έναν Pentium IIIEB και 133MHz μνήμη παραμένει πιο αργό από το BX σε συνδυασμό με έναν Pentium IIIE και 100MHz μνήμη. Εν αναμονή του Apollo Pro 133A, λοιπόν...

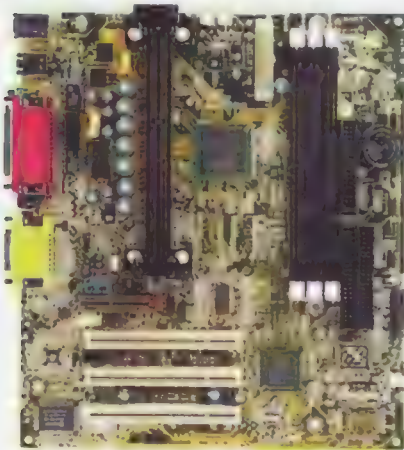
TO NEO CHIPSET ΤΗΣ INTEL

Το πιο πρόσφατο δημιουργήμα στον χώρο των chipsets έρχεται από την Intel και ακούει στο όνομα i820. Το νέο chipset (προϊόντα με αυτό έχουν ήδη ανακοινωθεί από τις περισσότερες εταιρίες) υποστηρίζει bus με 133MHz, Ultra DMA/66, AGP 4X καθώς και μνήμη τύπου Rambus. Η Intel έχει εναποθέσει τις ελπίδες της σε αυτό τον τύπο μνήμης, που, όπως ισχυρίζε-



ται η εταιρία, προσφέρει σαφώς υψηλότερες επιδόσεις από τη SDRAM. Ωστόσο, το κόστος της μνήμης Rambus είναι "αστρονομικό" (5-10 φορές υψηλότερο από εκείνο της SDRAM), ενώ η διαθεσιμότητά της εξαιρετικά χαμηλή (εξυπακούεται πως στη χώρα μας δεν πρόκειται να τη βρείτε πουθενά). Για το λόγο αυτό, πολλά mainboards που βασίζονται στο i820 θα υποστηρίζουν και SDRAM μέσω ειδικού αντάπτορα ή απευθείας χάρη σε έναν controller της Intel που αναλαμβάνει την απαραίτητη "μετάφραση". Εντούτοις, λόγω αυτής της μεσολάβησης θα υπάρχει σημαντικό πλήγμα στις επιδόσεις όταν χρησιμοποιείται μνήμη SDRAM. Οι πρώτες μετρήσεις έχουν δείξει ότι το i820 είναι περίπου 10% πιο αργό από το BX σε εφαρμογές τρισδιάστατων γραφικών (όπως παιχνίδια), όταν χρησιμοποιείται μνήμη SDRAM. Προς το παρόν, λοιπόν, παραμένει αμφίβολο το κατά πόσο αξίζει να επενδύσετε σε ένα chipset που κοστίζει υπερβολικά χρήματα και προσφέρει χαμηλότερες επιδόσεις από το κατεστημένο όταν δεν χρησιμοποιείται μνήμη Rambus.

Εάν, παρ' όλα αυτά, είστε πιστοί οπαδοί των νέων προϊόντων της εταιρίας, πρέπει να αναφέρουμε ότι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές κυκλοφορούν δύο mainboards με το εν λόγω chipset. Το πρώτο προέρχεται από την ίδια την Intel και ονομάζεται CC820, ενώ το δεύτερο κατασκευάζεται από την Asus και ονομάζεται P3C-E. Και τα δύο διαθέτουν ενσωματωμένη κάρτα ήχου, δέχονται μνήμη SDRAM (το Asus δέχεται και Rambus), ενώ το mainboard της Asus διαθέτει επίσης δυνατότητες για overclocking, αντίθετα με αυτό της Intel, που τα κάνει όλα αυτόματα! Η τιμή του Intel CC820 εντοπίζεται στις 58.500 δρχ. (53.500



δρχ. χωρίς κάρτα ήχου) σε έκδοση bulk, ενώ το Asus P3C-E θα αφαιρέσει 102.000 δρχ. από το βαλάντιό σας (το κόστος ανεβάζει ο παρεχόμενος μετατροπέας των υποδοχών Rambus σε SDRAM).

ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ MAINBOARD ME i810 CHIPSET

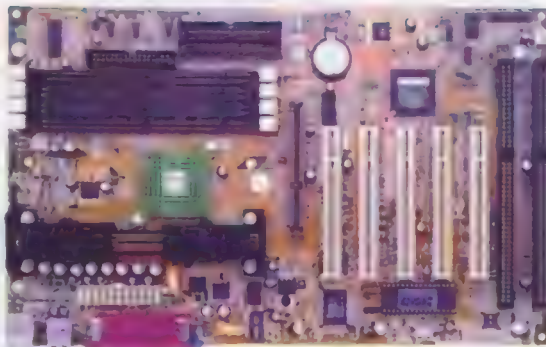
Το i810 της Intel αποτελεί μια ιδιόζουσα μορφή chipset, καθώς διαθέτει ενσωματωμένο υποσύστημα γραφικών που βασίζεται στο ολοκληρωμένο i752, το οποίο δεν είδε ποτέ το φως ως αυτόνομη πρόταση. Οι επιδόσεις του στα τρισδιάστατα γραφικά δεν μπορούν να συγκριθούν με τις επιδόσεις που προσφέρουν οι σύγχρονες κάρτες γραφικών, οπότε δεν αποτελεί λύση για τον απαιτητικό gamer. Επιπλέον, η αδυναμία του να δεχτεί AGP κάρτα γραφικών το καθιστά λύση περιορισμένης χρονικής διάρκειας για πολλούς χρήστες. Για το λόγο αυτό, αποφασίσαμε να μη συμπεριλάβουμε mainboards που να βασίζονται στο εν λόγω chipset.

Το chipset παράγεται σε τρεις διαφορετικές εκδόσεις: i810, i810DC και i810E. Η πρώτη εκ των τριών είναι η απλή έκδοση, που περιλαμβάνει υποστήριξη bus έως 100MHz και δανείζεται την κεντρική μνήμη του συστήματος για τις λειτουργίες του υποσυστήματος γραφικών. Η δεύτερη περιλαμβάνει επιπλέον μνήμη Display Cache μεγέθους 4MB, την οποία χρησιμοποιεί πάντα σε συνδυασμό με την κεντρική μνήμη του υπολογιστή, προσφέροντας έτσι σαφώς υψηλότερες επιδόσεις από ό,τι η απλή έκδοση. Η τρίτη και νεότερη έκδοση του chipset περιλαμβάνει τα χαρακτηριστικά της i810DC, ενώ προσθέτει υποστήριξη bus των 133MHz, έτσι ώστε να συνεργάζεται με τους νέους επεξεργαστές Pentium IIIΕΒ. Όλες οι εκδόσεις του i810 περιλαμβάνουν υποστήριξη του πρωτοκόλλου Ultra DMA/66.

ΕΠΙΛΟΓΗ MAINBOARD ME ULTRA DMA/66

Όπως έχουμε αναφέρει επανειλημμένα κατά το παρελθόν, το πρωτόκολλο Ultra DMA/66 δεν προσφέρει ουσιαστική αύξηση στις επιδόσεις των σκληρών δίσκων έναντι του πρωτοκόλλου Ultra DMA/33. Ωστόσο, αξίζει να αναφέρουμε ότι υποστήριξη του πρωτοκόλλου Ultra DMA/66 παρέχεται από τα chipsets i810, i820 και i840 της Intel καθώς και από το Apollo Pro 133 της VIA.

Μερικά νέα mainboards, επίσης, που χρησιμοποιούν το chipset AGPset 440BX, περιλαμβάνουν υποστήριξη του προτύπου Ultra DMA/66 μέσω της ενσωμάτωσης εξειδικευμένου controller. Η προσέγγιση αυτή έχει δύο σημαντικά πλεονεκτήματα: Κατά πρώτο λόγο, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να συνδέσει έως οκτώ IDE συσκευές στο σύστημά του, έναντι των τεσσάρων που προβλέπει ο ένας controller. Υστερα, καθώς το IDE δεν είναι multithreaded πρωτόκολλο, όπως το SCSI, με τη χρήση δύο controllers εξασφαλίζεται ταυτόχρονη μεταφορά δεδομένων σε τέσσερις συσκευές, αφού συνυπάρχουν τέσσερα κανάλια (δύο σε κάθε controller). Ετσι, αυξάνονται τόσο η αξιοπιστία όσο και η απόδοση του συστήματος. Δεν επιλέγουμε λοιπόν αυτή καθ' εαυτή την ύπαρξη Ultra DMA/66 controller αλλά τις επιπλέον δυνατότητες που παρέχει η "συμβίω-



ση" δύο controllers. Εξυπακούεται ότι για να δούμε στην πράξη το ανωτέρω πλεονέκτημα θα πρέπει να συνδέσουμε κάθε συσκευή σε ξεχωριστό κανάλι.

SUSPEND TO RAM

Το χαρακτηριστικό Suspend to RAM (STR ή S3) είναι μέρος του συνόλου των προδιαγραφών που ορίζει το εξεληγμένο σύστημα διαχείρισης ενέργειας ACPI (Advanced Configuration and Power Interface). Με τη χρήση του STR ο υπολογιστής μπορεί να τεθεί σε κατάσταση πλήρους λειτουργίας σε ελάχιστα δευτερόλεπτα (8-10"). Η λειτουργία του έχει ως εξής: Το λειτουργικό σύστημα μαζί με τα δεδομένα που βρίσκονται επί της οθόνης αποθηκεύονται στη μνήμη και ο υπολογιστής κλείνει. Η μνήμη όμως συνεχίζει να δέχεται αδιάκοπα την απαραίτητη παροχή ρεύματος, έτσι ώστε να μη χαθούν τα δεδομένα. Όταν λοιπόν ο υπολο-

γιστής ξαναοιζεί, όλο το λειτουργικό σύστημα μαζί με τις εφαρμογές που είχαμε αφήσει ανοικτές επαναφέρονται εντός ολίγων δευτερολέπτων από τη μνήμη και όχι από το σκληρό δίσκο, αποφεύγοντας έτσι τη χρονοβόρα διαδικασία του boot.

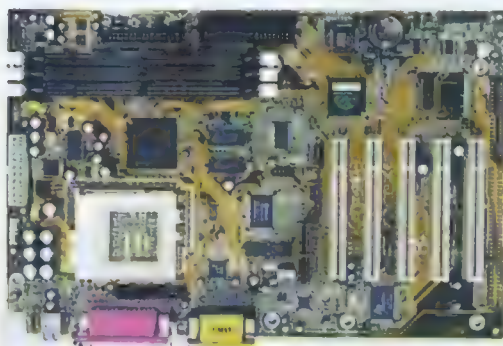
Το STR συναντάται σε όλα τα mainboards με τα chipsets i810, i820 και i840 της Intel καθώς και σε ελάχιστα mainboards με το AGPset 440BX. Τα mainboards με το Apollo Pro 133 δεν περιλαμβάνουν το εν λόγω χαρακτηριστικό. Σημειώνουμε ότι οι ISA κάρτες δεν είναι συμβατές με το χαρακτηριστικό. Αξίζει επίσης να αναφέρουμε ότι, εφόσον ένα mainboard υποστηρίζει το ACPI, μπορεί να προσφέρει το χαρακτηριστικό Suspend to Disk (ή αλλιώς Hibernation), που είναι αντίστοιχο του STR, με τη διαφορά ότι τα δεδομένα αποθηκεύονται και

τερο από 3.000 δρχ. Επιπλέον, τα PPGA mainboards δεν μπορούν να αγγίξουν σε δυνατότητες και χαρακτηριστικά τα Slot1, ενώ οι τιμές τους βρίσκονται περίπου στα ίδια επίπεδα.

MAINBOARDS



Η **Abit** προσφέρει mainboards με κυριότερο χαρακτηριστικό τους τις αυξημένες δυνατότητες overclocking. Το **BE6-II** είναι το νεότερο mainboard της εταιρίας, που χρησιμοποιεί το παλιό πλέον chipset AGPset 440BX της Intel, το οποίο ωστόσο καθίσταται σήμερα ιδιαίτερα ανταγωνιστικό λόγω της απουσίας ανάλογων προτάσεων. Το BE6-II διαθέτει οπδήποτε θελήσουμε από ένα mainboard για να κάνουμε εύκολα και με ασφάλεια overclocking στον επεξεργαστή μας. Μπορούμε να ρυθμίσουμε την τάση λειτουργίας του επεξεργαστή, την τάση λειτουργίας του chipset, το AGP bus, το PCI bus, καθώς και να επιλέξουμε χειροκίνητα τη συχνότητα του εξωτερικού bus από τα 66 έως τα 200MHz! Μέχρι τη συχνότητα των 83MHz η ρύθμιση του bus πραγματοποιείται όπως σε κάθε άλλο mainboard (δηλαδή υπάρχει επιλογή για 66, 75 και 83MHz). Από εκεί και πέρα η ρύθμιση πραγματοποιείται ανά 1MHz, προσφέροντας απεριόριστη ελευθερία ενεργειών!



ανακτώνται από το σκληρό δίσκο υπό μορφή image (έτσι, φορτώνονται σε σαφώς λιγότερο χρόνο). Για να ενεργοποιηθεί το STR στα Windows 98, θα πρέπει να κάνουμε εγκατάσταση με την εντολή Setup/p i. Υπάρχει τρόπος να ενεργοποιηθεί και αφού έχει πραγματοποιηθεί η εγκατάσταση, αλλά απαιτείται επέμβαση στη registry, κάτι που ξεφεύγει από το χαρακτήρα του παρόντος άρθρου.

ΥΠΟΔΟΧΗ SLOT1 Ή PPGA 370;

Στο παρόν άρθρο θα παρατηρήσετε την παντελή απουσία mainboards με υποδοχή PPGA. Φυσικά, η επιλογή αυτή έγινε εσκεμμένα, γιατί πιστεύουμε ότι δεν υπάρχει απολύτως κανένας λόγος να αποκτήσετε ένα PPGA mainboard που σας δίνει τη δυνατότητα να τοποθετήσετε μόνο επεξεργαστές Celeron. Αντίθετα, ένα Slot1 mainboard διασφαλίζει τη συνεργασία με όλους τους υπάρχοντες επεξεργαστές της Intel (Celeron, Pentium II, Pentium III, Pentium III-EB) καθώς και με όλα τα μελλοντικά προϊόντα της κατασκευάστριας. Βέβαια, οι κάτοχοι PPGA Celeron θα χρειαστεί να αποκτήσουν έναν ειδικό ανάπαικτο, που μετατρέπει τον επεξεργαστή σε Slot1 - αλλά μικρό το κακό, αφού το συγκεκριμένο εξάρτημα δεν κοστίζει περισσό-

χρήστη να σβήσει όλες τις ρυθμίσεις του BIOS μέσω του "Clear CMOS" jumper- ώστε να επανεκκινήσει το σύστημα.

Το BE6-II περιλαμβάνει υποστήριξη του προτύπου Ultra DMA/66 μέσω του controller High Point HPT366. Το εξεταζόμενο mainboard υποστηρίζει το πρότυπο ACPI, αλλά δεν περιλαμβάνει το χαρακτηριστικό Suspend to RAM. Το BE6-II περιλαμβάνει τρία DIMM sockets, που μπορούν να δεχτούν μνήμη με χωρητικότητα 768MB. Το mainboard περιλαμβάνει πέντε PCI και ένα αυτόνομο ISA slot, δυνατότητα ενεργοποίησής του από το πληκτρολόγιο και το mouse καθώς και χαρακτηριστικά ελέγχου της θερμοκρασίας του επεξεργαστή, των τάσεων και της ταχύτητας λειτουργίας των ανεμιστήρων. Παρέχεται επίσης εξωτερικός θερμικός αισθητήρας, που μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιοδήποτε σημείο του mainboard ή άλλου εξαρτήματος, ώστε να εκτιμηθεί η θερμοκρασία λειτουργίας. Η τιμή του BE6-II εντοπίζεται στις 58.000 δρχ., οπότε το κόστος του δεν μπορεί να θεωρηθεί υπερβολικό για αυτά που προσφέρει.

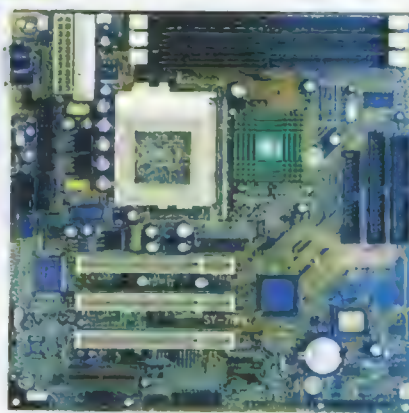
Εάν, από την άλλη, αναζητάτε όλα τα χαρακτηριστικά του BE6-II αλλά δεν ενδιαφέρεστε για τον ενσωματωμένο Ultra DMA/66 controller, τότε η Abit έχει τη λύση για εσάς στο μοντέλο **Bf6**. Το εν λόγω μοντέλο περιλαμβάνει ένα επιπλέον PCI slot και κοστίζει 50.000 δρχ.



Η **Asus** είναι μία κατασκευάστρια με μεγάλη ιστορία και τα προϊόντα της έχουν κερδίσει τη διεθνή αποδοχή αναφορικά με την ποιότητά τους. Το νεότερο μοντέλο της εταιρίας στο χώρο των BX mainboards ονομάζεται **P3B-F**. Το P3B-F διαθέτει οπδήποτε θελήσετε από ένα mainboard: ρύθμιση κάθε είδους συχνότητων μέσω του BIOS (vail για πρώτη φορά η Asus εγκατέλειψε τα ενοχλητικά jumpers), επιλογή τάσης για επεξεργαστή, chipset, μνήμη και ανεπτυγμένα χαρακτηριστικά, όπως το Suspend to RAM.

Η P3B-F διατίθεται σε δύο εκδόσεις. Η μία περιλαμβάνει τον controller **Promise Ultra66** για υποστήριξη του πρωτοκόλλου Ultra DMA/66 και κοστίζει 71.000 δρχ., ενώ η δεύτερη διατίθεται χωρίς τον σχετικό controller και κοστίζει 57.500 δρχ. Η P3B-F περιλαμβάνει ακόμα τέσσερα DIMM sockets για την τοποθέτηση μνήμης καθώς και ένα σετ από dip switches για τη ρύθμιση της συχνότητας του επεξεργαστή. Διαθέτει επίσης ανεπτυγμένα χαρακτηριστικά ασφαλείας, όπως έλεγχο θερμοκρασίας, τάσεων, περιστροφής των ανεμιστήρων και προστασία από την υπερθέρμανση.

Η Asus κατασκευάζει το καλύτερο συνολικά mainboard για τους επεξεργαστές Athlon της AMD. Το μοντέλο **K7M** κοστίζει 72.500 δρχ., αλλά προσφέρει αυξημένες δυνατότητες για overclocking, στοιχείο όπου υπολείπονται οι

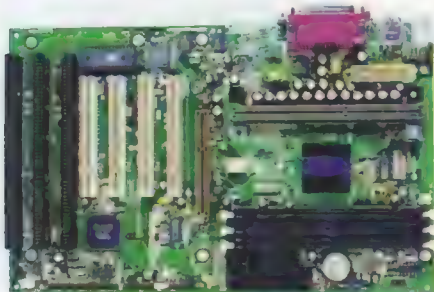


Όλα αυτά υλοποιούνται μέσω του λειτουργικού **SoftMenu III** (ένα χαρακτηριστικό που η Abit έχει ενσωματώσει εδώ και καιρό σε όλα τα mainboards της), που παρέχει το νέο BIOS της Award (v.6.0), οπότε δεν μπλέκουμε με jumpers και dip switches. Για μεγαλύτερη ασφάλεια υπάρχει ένα σετ από dip switches επάνω στο mainboard, έτσι ώστε, σε περίπτωση που επιλεγεί πολύ υψηλή συχνότητα λειτουργίας στον επεξεργαστή (οπότε θα αρνείται να ξεκινήσει), να μπορούμε να επαναφέρουμε το σύστημα σε κανονική λειτουργία γρήγορα και εύκολα. Αυτό είναι ένα ιδιαίτερα καλοδεχούμενο χαρακτηριστικό, καθώς δεν απαιτείται από το

ανταγωνιστικές προτάσεις. Η αλλαγή των διαφόρων συχνотήτων πραγματοποιείται μέσω του BIOS (το εξωτερικό bus ρυθμίζεται σε 100, 105, 110, 133, 140 και 150MHz), αλλά η επέμβαση στην τάση τροφοδοσίας του επεξεργαστή απαιτεί τη χρήση jumpers. Επιπλέον, το mainboard περιλαμβάνει ενσωματωμένη κάρτα ήχου.



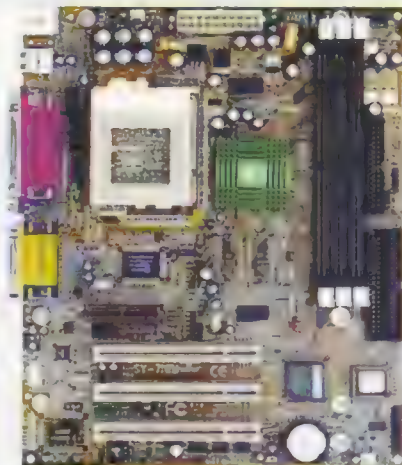
Η **Chaintech** προσφέρει ένα mainboard με δυναμικά χαρακτηριστικά. Το **6ATA2** βασίζεται στο chipset Apollo Pro 133 της VIA και διατίθεται στη χαμηλή τιμή των 33.000 δρχ., χωρίς να μειονεκτεί σε χαρακτηριστικά που αφορούν στο overclocking από τις ανταγωνιστικές προτάσεις με το BX. Έτσι, μπορείτε να ρυθμίσετε το εξωτε-



ρικό bus με βήμα 1MHz από τη συχνότητα των 100MHz έως τα 150MHz. Μια σειρά άλλων χαρακτηριστικών που αφορούν στο overclocking ολοκληρώνουν την άριστη πρόταση της Chaintech, τοποθετώντας το εξεταζόμενο mainboard επικεφαλής όσων χρησιμοποιούν το chipset **Apollo Pro 133**.



Η **Gigabyte** είναι μία εταιρία που δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην ποιότητα των προϊόντων που παράγει και λιγότερο στα χαρακτηριστικά που αφορούν στο overclocking. Υπό αυτό το πρίσμα, το μοντέλο **GA-BX2000** αποτελεί μία πολύ σοφή αγορά, αφού διαθέτει ορισμένα ιδιάζοντα χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με την εγγύηση που προσφέρει το όνομα της κατασκευάστριας. Το mainboard περιλαμβάνει το χαρακτηριστικό-πατέντα της Gigabyte με την ονομασία **Dual BIOS**, που στην ουσία παρέχει ένα εφεδρικό BIOS για άμεση ενεργοποίηση σε περίπτωση καταστροφής ή δυσλειτουργίας του πρώτου (αυτή μπορεί να επέλδει π.χ. από ανεπιτυχή αναβάθμιση). Επιπλέον παρέχει πλήρη υποστήριξη του ACPI καθώς και του χαρακτηριστικού Suspend to RAM για άμεση ενεργοποίηση του συστήματος. Τα λοιπά χαρακτηριστικά είναι τα απολύτως τυπικά, αφού δεν παρέχεται δυνατότητα ρύθμισης της τάσης του επεξεργαστή ούτε της συχνότητας του AGP bus. Οι ρυθμίσεις της συχνότητας του εξωτερικού bus (προσφέρονται 66, 75, 83, 100, 103, 112, 124 και 133MHz) πραγματοποιούνται με



τη χρήση dip switches και όχι μέσω του BIOS, όπως συνήθίζεται πλέον σε πολλά προϊόντα. Έτσι, θα πρέπει να ανοίξουμε το case του υπολογιστή μας προκειμένου να προβούμε σε overclocking. Το mainboard περιλαμβάνει τέσσερα DIMM sockets, πέντε PCI και ένα ISA slot με ένα μοιραζόμενο. Εάν θεωρούμε σημαντικά τα χαρακτηριστικά Dual BIOS και STR, τότε δεν μένει παρά να αποκτήσουμε το **GA-BX2000** στην τιμή των 44.500 δρχ.

Με περίπου 63.000 δρχ. αποκτάμε την πρόταση της Gigabyte για τους επεξεργαστές Athlon της AMD. Το **GA-71X** είναι ένα mainboard με πλούσια χαρακτηριστικά ασφαλείας (έλεγχος θερμοκρασιών, τάσεων, περιστροφής ανεμιστήρων, προστασία από υπερθέρμανση κ.λπ.), που υπολείπεται του ανταγωνισμού όσον αφορά στις χειροκίνητες ρυθμίσεις για overclocking.



Η **Microstar (MSI)** είναι μία κατασκευάστρια με πολύ αξιόλογα προϊόντα στο ενεργητικό της. Το **MS-6163Pro** είναι ένα mainboard με δυναμικά χαρακτηριστικά. Οι οπαδοί του overclocking θα βρουν οτιδήποτε δηλήσουν στο εξεταζόμενο mainboard. Πολλαπλές ρυθμίσεις της συχνότητας του AGP, του PCI και του εξωτερικού bus, δυνατότητα επιλογής τάσης για τον επεξεργαστή αλλά και το chipset συμπληρώνουν τις 25 δυνατές επιλογές. Όλες οι ρυθμίσεις πραγματοποιούνται από το BIOS, οπότε δεν θα χρειαστεί να "βάλουμε χέρι" στο εσωτερικό του υπολογιστή. Το mainboard περιλαμβάνει επιπλέον την τεχνολογία-πατέντα της MSI με την ονομασία **"D-Led"**, μέσω της οποίας μπορούμε να διαπιστώσουμε εάν υπάρχει κάποιο πρόβλημα στη λειτουργία του (για το σκοπό αυτό συναντάμε τέσσερα LEDs, οι συνδυασμοί των οποίων φανερώνουν διάφορα προβλήματα). Επίσης, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα το μοντέλο να υποστηρίζει την τεχνολογία **Suspend to RAM** (η MSI τονίζει ότι το χαρακτηριστικό είναι προαιρετικό, οπότε εξαρτάται

από την εισαγωγή). Το **MS-6163Pro** κοστίζει 39.000 δρχ., αποτελώντας άριστη επιλογή αναλογικά με τα χαρακτηριστικά του.

Με βελτιωμένες δυνατότητες και την προσθήκη ενσωματωμένου Ultra DMA/66 controller εμφανίζεται το νεότερο mainboard της MSI με την ονομασία **BXMaster**. Το εν λόγω mainboard περιλαμβάνει ακόμα περισσότερες ρυθμίσεις μέσω του BIOS, ενώ όσον αφορά στην τεχνολογία STR, συμβαίνει ό,τι και στο **MS-6163Pro**.

Η Microstar διαθέτει στην αγορά και το φθηνότερο mainboard για τους επεξεργαστές Athlon της AMD. Με 58.000 δρχ. μπορούμε να αποκτήσουμε το **MS-6167**, που διαθέτει ελάχιστα χαρακτηριστικά ασφαλείας και καμία δυνατότητα για overclocking, αφού τα πάντα ρυθμίζονται αυτόματα. Αξίζει πάντως να το σκεφτούμε, εάν αναζητάμε την πιο φθηνή λύση για την τοποθέτηση του ταχύτερου επεξεργαστή.



Η **Soyo** είναι μία από τις γνωστότερες κατασκευάστριες mainboard παγκοσμίως. Το νεότερο μοντέλο της εταιρίας, που βασίζεται στο chipset AGPset 440BX της Intel, ονομάζεται **SY-6BA+ IV**. Το εν λόγω μοντέλο προσφέρει δυναμικά χαρακτηριστικά για τους φίλους του overclocking, ενώ διατίθεται σε πολύ χαμηλή τιμή. Με 46.000 δρχ., λοιπόν, μπορούμε να αποκτήσουμε ένα mainboard με εκτεταμένες δυνατότητες διαχείρισης των συχνотήτων του PCI, του AGP και του εξωτερικού bus, καθώς και υποστήριξη του προτύπου Ultra DMA/66 μέσω του ενσωματωμένου controller της Highpoint. Οι ρυθμίσεις των συχνотήτων ανέρχονται συνολικά στις 30, οπότε ακόμα και ο πιο απαιτητικός χρήστης θα βρει τον επιθυμητό συνδυασμό. Επιπλέον, είναι δυνατή η επιλογή τάσης λειτουργίας του επεξεργαστή, με 10% μείωση επιτρεπόμενη εκτροπή από την κανονική τάση λειτουργίας. Όλες οι ρυθμίσεις πραγματοποιούνται μέσω του BIOS της Award χάρη στο χαρακτηριστικό Softset. Το mainboard περιλαμβάνει τέσσερα DIMM sockets για την τοποθέτηση μνήμης έως και 1GB, πέντε PCI και ένα ISA slot με ένα μοιραζόμενο. Είναι συμβατό με το πρότυπο ACPI και το PC98, ενώ διαθέτει εκτεταμένο έλεγχο των τάσεων, της θερμοκρασίας του επεξεργαστή (μέσω εξωτερικού θερμικού αισθητήρα) και της ταχύτητας περιστροφής των ανεμιστήρων. Επίσης, μπορεί να ενεργοποιηθεί μέσω του πληκτρολογίου. Ακριβώς με τα ίδια χαρακτηριστικά αλλά χωρίς τον ενσωματωμένο Ultra DMA/66 controller βρίσκουμε το μοντέλο **SY-6BA+ III**, στην τιμή των 42.000 δρχ.

Σημείωση: Οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18% και αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων.

PC

USER POWER

ΠΑΡΑΠΟΝΑ & ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΕΣ

Εκινάμε με μία σειρά τριών επιστολών σας που αναφέρονται σε καταστήματα της γνωστής αλυσίδας "Computer Alfa":

"Αγαπητό 'PC Master',

Είμαι ένας αρκετά καινούριος αναγνώστης σου και οφείλω να ομολογήσω πως κατάλαβα πως είσαι το κορυφαίο περιοδικό στο χώρο από το πρώτο κιόλας τεύχος που διάβασα (τεύχος 105).

Σου στέλνω αυτή την επιστολή για να διξω κάποιο ζήτημα σχετικά με το άρθρο 'Αλυσίδες Καταστημάτων Πληροφορικής' του τεύχους 112.

Στο άρθρο αυτό αναφέρεται πως 'το κατάστημα Computer Alfa παίρνει... άλφα στην έρευνα'. Ασφαλώς το συμπέρασμα αυτό βγήκε από τις σχετικές ερωτήσεις των συντακτών σου, που σίγουρα είναι εμπειρότατοι. Δεν αγόρασαν όμως κάτι και έτσι ίσως δεν προέκυψαν πράγματα που προέκυψαν όταν αγόρασα εγώ από το κατάστημα της οδού Στουρνάρη. Γιατί τότε από τις αρχικές απαντήσεις στις ερωτήσεις μου και εμένα όλα καλά και... άλφα μου φαινόταν.

Συγκεκριμένα, από το κατάστημα της οδού Στουρνάρη αγόρασα πριν ενάμιση χρόνο έναν υπολογιστή με κάποια περιφερειακά αξίας 1.000.000.

Το πρώτο πρόβλημα που αντιμετώπισα ήταν ότι από το κουτί του modem Plus 56K της CRYPTO έλειπαν οι οδηγίες και οι

drivers. Όταν επικοινωνήσα με το κατάστημα, μου είπαν πως αυτά τα φαινόμενα συμβαίνουν συχνά και πως ό,τι έλειπε θα το παραλάμβανα σε λίγες ημέρες. 'Τι φταίει το κατάστημα;', σκέφθηκα και αυτό με κάλυψε. Εως εδώ καλά.

Σε 4 μήνες από την αγορά του υπολογιστή παρουσίασε πρόβλημα ο scanner 5P της H.P. Το πήγα στο κατάστημα κι εκείνοι με διαβεβαίωσαν πως θα το στείλουν στην αντιπροσωπία. Ενώ είχαν περάσει 3 μήνες, δεν με ενημέρωσαν. Σε κάποια τηλεφωνήματά μου απαντούσαν πως η H.P. δεν τους το έχει επιστρέψει. Όταν είπα εκ τηλεφώνου στον τεχνικό πως θα πάρω εγώ στην H.P. (του ζήτησα μάλιστα και το τηλέφωνο), μου απάντησε πως μόλις εκείνη τη στιγμή έφερε τον scanner υπάλληλος της H.P. στο κατάστημα της οδού Στουρνάρη. 'Σε δύο μέρες θα σου το φέρουμε σπίτι και θα το δοκιμάσουμε' μου είπε.

Όταν το έφερε ο ίδιος, δεν είχε μαζί του κάποιο χαρτί επισκευής από την H.P. παρά μόνο απόδειξη αγοράς μηδενικού ποσού από την Computer Alfa.

Φέρνοντας όμως το μηχάνημα, δεν έφερε ούτε το καλώδιο τροφοδοσίας, ούτε τους drivers ούτε το SCSI Controller. Δικαιολογήθηκε πως αυτά είχαν μείνει στην H.P. Όταν εγώ επικοινωνήσα με την H.P. για να μου τα στείλουν, οι υπάλληλοι δεν είχαν ιδέα για την περίπτωση. Επικοινωνήσα ξανά με τον τεχνικό και μου δικαιολογήθηκε πως μόλις

Μπόλικες οι επιστολές και τα e-mails σας τελευταία, έτσι αποφασίσαμε σε αυτό το τεύχος να αφιερώσουμε τέσσερις ολόκληρες σελίδες για τη φιλοξενία τους. Στόχοι σας αυτή τη φορά τα καταστήματα "Computer Alfa", αλλά και η πειρατεία. Πάμε λοιπόν!

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr





Θεοφάνης

ενημερώθηκε ότι τα εξαρτήματα είχαν μείνει εκ λάθους σε άλλο υποκατάστημα της Computer Alfa και πως έπρεπε να κάνω υπομονή. Πέρασαν οι 15 μέρες, δεν μου τα έστειλε και στο τηλέφωνο 'κρυβόταν'. Τις φορές που μου μίλησε μου έφερε κάποιες προφάσεις εμφανώς ψεύτικες. Μέχρι και ότι το αυτοκίνητο που μετέφερε τα εξαρτήματα είχε αυτοκινητικό δυστύχημα...

Έτσι, επικοινωνήσα με τον υπεύθυνο του καταστήματος, ο οποίος μου αποκάλυψε πως τα εξαρτήματα χάθηκαν από το συγκεκριμένο κατάστημα και το συγκεκριμένο τεχνικό. Για να με αποκαταστήσουν θα μου έδιναν SCSI άλλης εταιρίας και θα κατέβαζαν drivers από το Internet. Μετά 20 μέρες μου ανακοίνωσαν πως τα χαμένα εξαρτήματα τελικά ευρέθηκαν και θα μου παραδίδονταν στο σπίτι, όπου θα δοκιμαζόταν ο scanner. Ο scanner όμως στη δοκιμή ήταν ακόμη χαλασμένος, παρ' όλο που με είχαν διαβεβαιώσει πως δεν είχε επισκευασθεί αλλά αντι-κατασταθεί με καινούριο.

Έτσι, το πήγα προσωπικά στην Η.Ρ., όπου μου είπαν πως ο scanner δεν πήγε ποτέ για επισκευή από την Computer Alfa.

Όταν επικοινωνήσα για τελευταία φορά με τον τεχνικό και απάλησα με μηνύσεις και δημοσίευση στα περιοδικά του χώρου, μου απάντησε χαρακτηριστικά: 'Οι δικηγόροι μας τα μπαλάνουν όλα. Όσο για τα περιοδικά, δεν θα το δημοσιεύσει κανένα. Όλα πληρώνονται από τις

Πήγα στο υποκατάστημα των 'Multirama' το οποίο μόλις άνοιξε εδώ στην Αλεξανδρούπολη και το μόνο που έχω να πω... είναι άψογο και κατά της πειρατείας. Το λέω αυτό γιατί τα έντεκα... στα δέκα μαγαζιά που είχαμε εδώ μας γράφανε κανονικά και ούτε λόγος για original τίτλους, μόνο... original κόπιες (σοβαρά, μου το 'παν κι αυτό).'

διαφημίσεις και θα το θάψουν', άσχετα αν εγώ ταλαιπωρήθηκα και έμεινα χωρίς scanner για 7 μήνες.

Επειδή λοιπόν σας θεωρώ το πιο έντιμο έντυπο του χώρου (έχω διαβάσει τις σωστές και αμετακίνητες θέσεις σας σε θέματα όπως της πει-

ρατείας), ελπίζω σε δημοσίευση. Εάν δηλώσετε τα ονόματα του τεχνικού και του τότε υπευθύνου, είναι στη διάθεσή σας.

Ζητώ συγγνώμη για το μέγεθος της επιστολής και σας ευχαριστώ εκ των προτέρων. Ελπίζω σε δημοσίευση.

Φιλικά,
Νικόλαος Παρασχοπούλος"

Η δεύτερη επιστολή στη συνέχεια: 'Αγαπητό 'PC Master',

Με λένε Γιάννη. Γράφω για τη στήλη 'User Power', για να σου πω κι εγώ ένα μέρδεμα που έπαθα για να αγοράσω κι εγώ μια Voodoo. Συγκεκριμένα μιλάω για τη Voodoo III 2000.

Να σου πω την αλήθεια, νόμιζα ότι είχα motherboard που μπορούσε να πάρει κάρ-

τα γραφικών AGP. Όλα καλά, όλα ωραία, άρχισα να παίρνω τηλέφωνα για να μάθω τιμές. Συγκεκριμένα πήρα τη 'Microchip' Νικαίας, την 'Computer Alfa' Νικαίας και τη 'Multirama'. Ακου τιμές, πάντα για τη retail έκδοση: 'Microchip' 42.000, 'Multirama' 40.000 και 'Computer Alfa' 36.500.

Τελικά κατέληξα στην 'Computer Alfa'. Την παρήγγειλα και περίμενα υπομονετικά. Μετά δύο μέρες με παίρνει η υπάλληλος του καταστήματος να μου πει ότι η Voodoo είναι εκεί. Εγώ όμως δεν ήμουν σίγουρος ότι έχω motherboard με AGP slot. Έτσι, παίρνω τηλέφωνο τη 'Microchip' (από εκεί έχω πάρει το computer μου) να σιγουρευτώ ότι η παλιά μου κάρτα (Viper v330) είναι AGP ή PCI. Εκεί ο υπεύθυνος μου λέει ότι η κάρτα γραφικών μου είναι σίγουρα PCI! Έτσι, παίρνω τηλέφωνο την 'C.A.' για να ακυρώσω την παραγγελία και να την πάρω σε PCI. Και περίμενα, περίμενα... Μετά δύο βδομάδες, με παίρνει τηλέφωνο η υπάλληλος του καταστήματος ότι η Voodoo δεν μπορεί να βρεθεί πουθενά! Χωρίς πια να ξέρω τι να κάνω, είπα την ιστορία μου στον καλύτερο μου φίλο, ο οποίος μου είπε να ανοίξουμε το κουτί του υπολογιστή για να σιγουρευτούμε επιτέλους. Έτσι κι έγινε. Μόλις το ανοίγουμε, με έκπληξη είδα ότι είχα μία AGP slot, τέσσερις PCI και τρεις ISA. Τρέχοντας, παίρνω την 'C.A.' να δω αν υπάρχει αυτή που είχα παραγγείλει αρχικά. Τελικά υπήρχε η κάρτα και την ίδια μέρα πήγα να την πάρω.

Αλλά η ιστορία συνεχίζεται. Συγκεκριμένα, πήγε ο πατέρας μου να την πάρει. Όταν ήρθε πι-

σω, πήγα χαρούμενος να δω καταρχήν το παιχνίδι που είχε μέσα το κουτί της κάρτας και, τι να δω: σε ένα σακουλάκι η κάρτα, οι drivers και οι οδηγίες της εγκατάστασης!

Άλλο ένα 'κουφρό' ήταν ότι η τιμή που την πήρε ο πατέρας μου - ήταν 37.000 αντί 36.500. Καλά, δεν είναι το πεντακοσάριο, αλλά είπαμε, όχι να μου τη δώσουν χωρίς κουτί και software δώρο. Εγώ πιστεύω ότι την έβγαλαν από το κουτί και κράτησαν το software για τον εαυτό τους.

Όλοι μου λένε να πάρω τηλέφωνο και να απαιτήσω να μου δώσουν ό,τι πήραν. Εγώ όμως δεν είμαι τέτοιος τύπος. Αν μπορείτε, βοηθήστε με, όπως έχετε βοηθήσει και άλλους αναγνώστες του περιοδικού.

Φιλικά,
Γιάννης Μαρκούλης
Λευκωσίας 13, 184 51 Νίκαια"

Και η τρίτη επιστολή:
"Αγαπητό 'PC Master',
Χρόνια πολλά με επιτυχίες και το νέο έτος.

Είμαι παλιός αναγνώστης σας από τα πρώτα τεύχη και πριν με το 'Pixel'. Σας γράφω για κάποιο παράπονο που έχω από γνωστή αλυσίδα της Πληροφορικής. Καθώς πλησίαζαν οι γιορτές, αποφασίσαμε να αγοράσουμε από την Αθήνα καινούρια κάρτα γραφικών. Στις 18/12/99 αρχίσαμε το 'κυνήγι'. Εδώ να σημειωθεί ότι υπήρχε μία Voodoo 2 PCI 12MB και μία D. Stealth 2000 2MB (η τελευταία θα παραχωρούσε τη θέση της σε AGP γύρω στα 8MB, μια και τα οικονομικά μας τόσο άντεχαν). Αφού ακούσαμε χίλιες και μία γνώμες σχεδόν από όλα τα μαγαζιά του χώρου, πήγαμε και στο 'ALFA' (είμαστε παλιοί πελάτες, από το '90 μέχρι τώρα). Στον υπεύθυνο ζητήσαμε έναν κατάλογο και κάναμε κάποιες ερωτήσεις (θέλαμε η AGP να μην σερβιρεύει τη Voodoo). Μας απαντά πως υπάρχει μία 8MB που δουλεύει άψογα με τον επιταχυντή. Δώσαμε τις 15.000, εγκαθιστούμε την κάρτα... Αποτέλεσμα; Ο, τι βλέπαμε πριν, το ίδιο, χωρίς καμία διαφορά. Απογοητευμένοι, στις 22/12 πήγαμε πίσω και ζητήσαμε του υπευθύνου να την αλλάξει με τη Viper 770, λέγοντάς του ότι δεν έχει βλάβη αλλά δεν μας ικανοποιεί, και θα πληρώναμε τη διαφορά. Ο κ. Δημήτρης (ο προϊστάμενος) ήταν ανένδοτος: **Εφόσον δεν είχε βλάβη, δεν γινόταν αλλαγή, ενώ και με βλάβη ακόμα η αλλαγή θα ήταν με μία ίδια, δήλωσε μάλιστα ότι δεν δίνει εξαρτήματα για τεστ...** Ίσως ο χώρος που όλοι αγαπάμε πρέπει να μας δείξει περισσότερη σοβαρότητα, όπως επέδειξε ο κ. Σπύρος από το κατάστημα 'Γραμμή', ο οποίος μου αντικατέστησε τη μητρική (καμένη), αφού την έλεγξε, σε μία εβδομάδα και χωρίς να πει τίποτα, ούτε καν ότι την πήγα πίσω μετά έναν μήνα (ο Η/Υ αγοράστηκε κομμάτι κομμάτι).

Θέλω λοιπόν να ευχαριστήσω τον κ. Σπύρο, ενώ δεν θα κάνω το ίδιο για τον κ. Δημήτρη. Επίσης, ευχαριστώ εσάς που με ανεχτήκατε και για την παρέα σας τόσα χρόνια - ελπίζω να συνεχίσουμε και τη νέα χλιετία.

Βοζίκης Γεώργιος"

Ας δούμε τι απάντησε στους αναγνώστες μας ο διευθυντής πωλήσεων της Acom AEBE, στην οποία υπάγονται τα καταστήματα Computer Alfa, Αχιλλέας Γκίκας:

"1) Απάντηση προς τον κ. Νικόλαο Παρασχόπουλο

Πράγματι ο κ. Νικόλαος Παρασχόπουλος πριν από ενάμιση χρόνο προέβη σε αγορά Η/Υ από το κατάστημά μας στην οδό Στουρνάρη. Σχετικά με το ότι δεν υπήρχαν drivers και οδηγίες μέσα στο κουτί του modem, ο κ. Παρασχόπουλος εξυπηρετήθηκε άμεσα και σε λίγες μέρες είχε παραλάβει τα προβλεπόμενα. Τέτοι-

Στο "PC Master" οι αναγνώστες μας έχουν άμεση προτεραιότητα και, φυσικά, δεν πρόκειται σε καμία περίπτωση να κλείσουμε το στόμα τους (και το δικό μας) στο βωμό του κέρδους από μία διαφήμιση ή των καλών δημόσιων σχέσεων με ένα κατάστημα ή μια εταιρία.

ου είδους απώλειες μέσα από σφραγισμένα κουτιά είναι σπάνιες, αλλά φροντίζουμε να εξυπηρετούμε τέτοιες περιπτώσεις όσο το δυνατόν πιο γρήγορα.

Όσον αφορά στον scanner, ο πελάτης μας τον έφερε πίσω στο κατάστημα στις 18/1/99 με την αιτιολογία ότι δεν δούλευε σωστά. Το κατάστημά μας ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΑΚΡΙΒΩΣ ΗΜΕΡΑ (18/1/99) και με δελτίο αποστολής Νο 4084 προωδεί τον scanner στην κεντρική αποθήκη-service της εταιρίας μας για περαιτέρω έλεγχο. ΜΙΑ ΗΜΕΡΑ ΜΕΤΑ (19/1/99) και αφού διαπιστώθηκε από τα κεντρικά μας ότι ο scanner είχε όντως πρόβλημα, με δελτίο αποστολής Νο 247 πηγαίνει στη Hewlett-Packard Hellas. Στις 4/2/99, δηλαδή μετά περίπου 15 ημέρες η HP Hellas το επιστρέφει με δελτίο αποστολής Νο 8172 στην κεντρική μας αποθήκη. Στις 9/2/99 και με δελτίο αποστολής Νο 559 επιστρέφει ο scanner στο κατάστημά μας στη Στουρνάρη,

οπότε ειδοποιείται ο πελάτης για την παραλαβή του. Πράγματι τον παραλαμβάνει στις 20/2/99 με δελτίο αποστολής. **Η όλη διαδικασία διήρκεσε 32 ΗΜΕΡΕΣ ΚΑΙ ΟΧΙ 3 ΜΗΝΕΣ** όπως ισχυρίζεται ο κ. Παρασχόπουλος. Τα σχετικά παραστατικά είναι στη διάθεση κάθε ενδιαφερομένου.

Για τον SCSI Controller και τους drivers που όντως είχαν παραμείνει στην κεντρική αποθήκη φροντίσαμε και επιστράφηκαν στον πελάτη μας.

Τώρα το αν έγινε σωστά η επισκευή ή αν η αντικατάσταση έγινε με άλλον scanner που πάλι δεν λειτουργούσε είναι κάτι για το οποίο δεν ευθύνεται σε καμία περίπτωση το κατάστημα Computer ALFA ή η εταιρία Acom AEBE αλλά το service της HP Hellas που είχε την αρμοδιότητα του ελέγχου και της επισκευής του.

2) Απάντηση προς τον κ. Μαρκούλη Γιάννη

Η κάρτα γραφικών που αγόρασε ο κ. Μαρκούλης Γιάννης τιμολογήθηκε σε τιμή OEM και όχι Retail, όπως άλλωστε φαίνεται και από την τιμή της.

Ποτέ δεν είπε ο υπεύθυνος στο κατάστημά μας προς τον κ. Μαρκούλη ότι η τιμή αυτή αφορά σε συσκευασία retail. Και σε καμία περίπτωση κανείς από την εταιρία μας δεν θα μπορούσε να βγάλει την κάρτα από το υποθήμενο κουτί της και να πάρει το software από μέσα, γιατί απλούστατα δεν θα μπορούσε μετά να δικαιολογήσει την τιμή πώλησης OEM αντί για Retail.

Η διαφορά της τιμής 37.000 δρχ. αντί για 36.500 δρχ. οφείλεται στο γεγονός ότι οι τιμές αναπροσαρμόζονται καθημερινά (όπως άλλωστε μπορείτε να δείτε και από το site της Acom AEBE www.acom.gr).

Εξάλλου, η παραγγελία είχε γίνει τηλεφωνικά, κάτι που σημαίνει ότι δεν μπορεί η εταιρία να κρατήσει την τιμή από την ημέρα του τηλεφωνήματος μέχρι την ημέρα της αγοράς, αν αυτή έχει αλλάξει (είτε προς τα πάνω είτε προς τα κάτω).

3) Απάντηση προς τον κ. Βοζίκη Γεώργιο

Η εταιρία μας προσπαθεί να δώσει στους πελάτες της την καλύτερη δυνατή λύση με τα χρήματα που εκείνοι έχουν αποφασίσει να ξοδέψουν γι' αυτό το σκοπό.

Όταν λοιπόν ο κ. Βοζίκης αποφάσισε να κάνει την αγορά της κάρτας γραφικών με 15.000 δρχ., ο υπάλληλος του καταστήματός μας του υπέδειξε τη συγκεκριμένη κάρτα (καλύτερη κατά πολύ από αυτήν που είχε ο πελάτης μας, αλλά σίγουρα χειρότερη από άλλες των 40.000 και 50.000 δρχ.).

Όταν λοιπόν ο κ. Βοζίκης είδε ότι το αποτέλεσμα δεν ήταν αυτό που προφανώς θα ήθελε να έχει με αυτά τα χρήματα, αποφάσισε να ξοδέψει περισσότερα για να αγοράσει κάτι καλύτερο.

Και εγώ ρωτάω τον κ. Βοζίκη τι θα γίνονταν αν και η δεύτερη κάρτα δεν τον ικανοποιούσε και αποφάσιζε να ξοδέψει ακόμα περισσότερα χρήματα; Θα ήταν υποχρεωμένο το κατάστημά μας να αλλάξει συνεχώς εξαρτήματα με αυτήν τη δικαιολογία; Και αυτά όλα τα εξαρτήματα που θα προέρχονταν από συνεχείς αλλαγές θα μπορούσαν άραγε να ξαναπουληθούν ως καινούρια από το κατάστημά μας σε άλλους πελάτες; Η απάντηση είναι προφανώς όχι.

Όσον αφορά στο κατάστημα Γραμμή, πολύ καλά έκανε και αντικατέστησε τη motherboard, αφού ήταν καμένη όπως λέει ο κ. Βοζίκης, αλλά σε περιπτώσεις βλάβης το ίδιο κάνει οποιαδήποτε εταιρία Πληροφορικής, όπως και η Acom AEBE.

Για την Acom AEBE
Γίκας Αχιλλέας
Διευθυντής Πωλήσεων"

Θα θέλαμε, με τη σειρά μας να επισημάνουμε στο φίλο που έγραψε πως κάποιος τεχνικός του είπε: "Όσο για τα περιοδικά, δεν θα το δημοσιεύσει κανένα. Όλα πληρώνονται από τις διαφημίσεις και θα το δάψουν" ότι δεν ξέρουμε τι κάνουν τα άλλα περιοδικά, αλλά στο "PC Master" οι αναγνώστες μας έχουν άμεση προτεραιότητα και, φυσικά, δεν πρόκειται σε καμία περίπτωση να κλείσουμε το στόμα τους (και το δικό μας) στο βωμό του κέρδους από μία

διαφήμιση ή των καλών δημόσιων σχέσεων με ένα κατάστημα ή μια εταιρία. Αν κάναμε κάτι τέτοιο, θα ήμαστε μάλλον ανάξιοι της εμπιστοσύνης με την οποία μας περιβάλλετε εδώ και χρόνια. Όπως δεν διστάσαμε να βγάλουμε την "Computer Alfa" πρώτη στο συγκριτικό αφιέρωμα των αλυσίδων, όταν πήρε όντως την κορυφαία βαθμολογία στους τομείς που είχαμε επιλέξει για την έρευνα, έτσι και τώρα δεν είχαμε τον παραμικρό ενδοιασμό να δημοσιεύσουμε τις επιστολές διαμαρτυρίας των αναγνωστών μας για την ίδια αλυσίδα. Το **"PC Master"** **ποτέ δεν πρόκειται να επηρεαστεί σε όσα δημοσιεύει στην ύλη κάθε τεύχους του από τον παράγοντα που λέγεται "διαφήμιση"** ή να εξαρτηθεί από συμφέροντα οποιασδήποτε μορφής. Αλλωστε, και οι ίδιες οι εταιρίες που διαφημίζονται στις σελίδες μας αυτό που πληρώνουν πάνω από όλα είναι η αξιοπιστία του "PC Master". Χωρίς αυτή, οι περισσότεροι από σας έτσι κι αλλιώς θα παύσατε να μας διαβάζετε, οπότε τι νόημα θα είχε για μια εταιρία να διαφημιστεί σε ένα περιοδικό... χωρίς αναγνώστες;

"My 'PC Master',

Δεν θα αρχίσω τα σιρόπια, γιατί το 'χω κάνει ήδη σε τέσσερα προηγούμενα γράμματά μου. Αν και δεν δημοσιεύτηκε κανένα, έχω πάρει απαντήσεις σε όλα από τις διάφορες στήλες του περιοδικού.

Δεν ξέρω αν ήταν σύμπτωση (ελπίζω όχι...). Είχα σκοπό να σου προτείνω να αυξήσεις τον αριθμό των CD's σε δύο, αλλά βλέπω πως έχει ήδη γίνει (DVD τότε θα βάλετε;;;). Τέλος πάντων, συγχαρητήρια (όπως βλέπετε, δεν μπόρεσα να μην το πω) Ας περάσω όμως στα δικά μου. Πήγα στο υποκατάστημα των 'Multitapa' το οποίο μόλις άνοιξε εδώ στην Αλεξανδρούπολη και το μόνο που έχω να πω... είναι άμωγο και κατά της πειρατείας. Το λέω αυτό γιατί τα έντεκα... στα δέκα μαγαζιά που είχαμε εδώ μας γράφανε κανονικά και ούτε λόγος για original τίτλους, μόνο... original κόπιες (σοβαρά, μου το 'παν κι αυτό). Ασε που χρεώνουν 5.000 δρχ. το ένα CD και 8.000 τα δύο (κλέβουν δηλαδή τους πάντες, όχι μόνο τις εταιρίες). Όσο για hardware και τα λοιπά, εκεί να δεις προσφορές. Η Banshee αυτή τη στιγμή έχει 57.000 χωρίς έξτρα software. Δίνουν όμως τα CD's με τους drivers για την κάρτα (αυτή είναι εξυπηρέτηση!). Βλέπεις ότι έχουμε αγανακτήσει, λοιπόν. Ελπίζω τα 'Multitapa' να 'ταν μόνο η αρχή. Δεν μπορούμε άλλο...

Νίκος 'Eddie' Παλακίδης"

Φίλε Νίκο, δημοσιεύουμε, όπως βλέπεις, την επιστολή σου, και ελπίζουμε κι εμείς μαζί με σένα να ανοίξουν σύντομα κι άλλα έγκυρα καταστήματα Πληροφορικής στην όμορφη πόλη σου, ώστε να μη βρίσκεις μόνο... original κόπιες, όπως τόσο εύστοχα μάς γράφεις. **PC**



UNIX RULEZ! (OR NOT?)

**Διαξιφισμοί ένθεν και ένθεν
για το μηνιαίο -
δεκαπενθήμερο πλέον- σίριαλ
"Microsoft vs Unix".**

Εχω ξαναπεί ότι το σίριαλ "Μήπως το παρακάναμε" σε συνδυασμό με το "Μας ελέγχουν τελικά ή όχι;" (δεν μπορώ να τα διαχωρίσω γιατί οι περισσότερες επιστολές αναφέρονται και στα δύο) κοντεύει να αποκτήσει περισσότερα επεισόδια από το "Μεθοριακό Σταθμό" και τη "Λάμψη" μαζί. Για του λόγου το αληθές επικυνάπτω στην παρούσα στήλη τρεις επιστολές με εντελώς διαφορετικό χαρακτήρα η καθεμία μεν, οι οποίες αφορούν στα εν λόγω θέματα δε. Η πρώτη είναι αρκετά επιθετική, ενώ η δεύτερη και η τρίτη προέρχονται από τους ανθρώπους που... εγκαίνιασαν τα σίριαλ.

"Αφορμή αυτού του γράμματος είναι βασικά το γράμμα με τίτλο 'Μήπως το παρακάναμε' του Γ. Σχίζα και η απάντησή του περιοδικού. Χωρίς να θέλω να γίνω επιθετικός, μπορεί να φανώ έτσι στη συνέχεια.

Πρώτα πρώτα έχω να πω ότι, ναι, έχει παραγίνει το αντι-Microsoft κίνημα. Όλοι ενοχλούνται από αυτή την εταιρία, χωρίς να ξέρουν γιατί ούτε όμως και π άλλο θέλουν. Ελάχιστοι πραγματικά ενδιαφέρονται για κάτι άλλο, περισσότερο από τα παιχνίδια και κυρίως περισσότερο από την ευκολία τους. Για αυτό καλά θα κάνουν να σταματήσουν να γκρινιάζουν σαν τα μωρά και να συμβιβαστούν με τα bugs παίζοντας το τελευταίο supergame που τους στοίχισε 10 χιλιάρες χωρίς την αναβάθμιση (ο νοών νοετώ...).

Αν δεν κάνω λάθος, η μάικρο έχει επίσημα παραδεχθεί ότι έπαιρνε πληροφορίες από Η/Υ εν αγνοία των χρηστών και περίτρη απόδειξη ότι όταν το διόρθωσε, κατά το registration σου βγάζει το μήνυμα ότι η διαδικασία προχωρεί χωρίς να αποστέλλονται πληροφορίες εν αγνοία σου (νομίζω υπήρχε σε παλαιότερο 'PCM'), άρα μη λες ότι δεν θα έκανε τέτοιο πράγμα η μάικρο γιατί και στο παρελθόν έχει κάνει διάφορες τσατισίες (βλ. Apple or Netscape). Σίγουρα το σταμάτησε επειδή μαθεύτηκε και έγινε σάλος, όχι για να μη χαλάσει τη φήμη της, όπως δες να νομίζεις. Τέλος, το θέμα NT vs Linux. Ούτε εγώ και προφανώς ούτε εσύ ξέρεις τόσα για να απαντήσεις. Αντίθετα, καλά θα κάνει όποιος

ενδιαφέρεται να ρωτήσει ανθρώπους που ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ξέρουν και τότε θα δεις πόσο από αυτούς πίνουν νερό στα unices. Προσωπική μου, σχεδόν αυθαίρετη, άποψη είναι ότι το Linux είναι καλύτερο από τα NT. Πάντως, το αρδράκι που αναφέρεις δεν είναι αξιόπιστο, γιατί δεν μπορεί να είναι τόσες φορές πιο γρήγορα τα NT. Σε έναν χώρο όπου το msec μετράει, τα Win είναι τόσο πιο γρήγορα; Δεν νομίζω. Τέλος, φαίνεται η ασχετοσύνη σου με το να λες ότι το GUI του Linux, δηλαδή το X Window system, έχει πάρει τα καλά στοιχεία του από τα Win!!! Εκτός του ότι μόνη ομοιότητα είναι ότι και τα δύο είναι GUI (και εδώ υπάρχουν διαφορές οι οποίες δεν ενδιαφέρουν τους αναγνώστες), είναι πασίγνωστο ότι το X Window system άρχισε να αναπτύσσεται τη δεκαετία του '80 για τα unices γενικά (τότε δεν υπήρχε ακόμα Linux) και είναι λοιπόν αδύνατο να πήρε από τα Win που εμφανίστηκαν το '95, εκτός αν εννοείς τα Win 1 που δεν ήταν καν λειτουργικά, είχαν πολλά προβλήματα, κακή απόδοση και λιγότερη από ελάχιστη αποδοχή (δηλαδή τίποτα για να ζηλεύουν τα unices). Τέλος, το γεγονός ότι δεν υπάρχουν σχεδόν καθόλου games, multimedia εφαρμογές είναι λογικό. Φτιάχτηκε από χομπίστες-πραγματικούς hackers- και αποδεικνύει ότι δίνουν σημασία σε άλλα πράγματα εκτός της συσκευασίας, στο περιεχόμενο... Το interface του δεν είναι τόσο δύσκολο όσο σου φαίνεται, απλώς σου δίνει πλήρη έλεγχο και εσύ δεν είσαι συνηθισμένος έτσι... Όπως μάθει κανείς. Το Linux σίγουρα δεν βρίσκεται σε νηπιακό στάδιο και απορώ πώς το γράφει συντάκτης σοβαρού περιοδικού με αυτή την τόσο ανεπιτυχή παρομοίωση. Αν ήταν κάτι από τα δύο, δεν θα χρησιμοποιούνταν σε τόσους servers και μάλιστα του Internet. Ακόμα, δεν είναι το ευάλωτο OS που αύριο θα μω να κατεβάσω την ασφαλή έκδοσή του. ΔΙΑΡΚΩΣ εξελίσσεται, όχι από τη μια μέρα στην άλλη. Όσο για την εγκατάστασή του, δεν είναι τόσο δύσκολη, απλώς έχουμε όλοι καλομάδε από τα Win να πατάμε μόνο το 'next'. Ότι οι window- συνηθισμένοι να νομίζουν ότι ξέρουν καλά, δεν έχουν βασικές γνώσεις, δεν σημαίνει ότι αυτοί που τις έμαθαν είναι τίποτα αξιοπερίεργοι. Ένα καλό του Linux είναι ότι, προσπαθώντας να ασχοληθείς με αυτό, τελικά μαθαίνεις τον υπολογιστή σου, σε αντίθεση με τα Win.

Ελπίζω, αν δημοσιευτεί το μακροσκελές γράμμα μου, να μπουν τα πράγματα στη θέση τους, γιατί ακούγονται πολλά από αναρμόδιους για σοβαρά πράγματα. Τουλάχιστον σταματήστε να ασχολείστε με το Linux επειδή έγινε μόδα τώρα τελευταία. Είναι

μόνο για όσους τους αρέσει να ψάχνονται ή ξέρουν γιατί το έχουν (οι επαγγελματίες ή οι πραγματικοί power users). Κανείς δεν υποχρέωσε κανέναν να βάλει Linux, όποιοι ενδιαφέρονται ας το ψάξουν, οι υπόλοιποι ας προσπεράσουν, είναι το καλύτερο.

*N. Παπακόσ
Χανιά"*

Καταρχήν, φίλε Ν(ίκο:), κανένας εδώ μέσα δεν προσπαθεί να επιβάλλει τη γνώμη του - δεν μπορώ να καταλάβω πώς σου δημιουργήθηκε αυτή η εντύπωση. Μέσα στις τόσες χιλιάδες άτομα, που είναι οι αναγνώστες του "PC Master", θα ήταν αδύνατον να μην υπάρχουν διαφορετικές γνώμες και απόψεις. Αν όλοι συμφωνούσαμε σε όλα, τότε δεν θα είχε έννοια η ύπαρξη της στήλης αυτής. Το ενδιαφέρον είναι ότι, τελικά, ορισμένες από τις απόψεις σου ταυτίζονται με αυτές του Γιώργου (Σχίζα). Αντιγράφω από εκείνη την πρώτη επιστολή: "Το Linux είναι καλό για κάποιον που σκαλίζει πολύ τον υπολογιστή του, αλλά όχι για ένα μέσο χρήστη ή πολύ περισσότερο για έναν χρήστη κάποιας εταιρίας". Στο συμπέρασμα αυτό δεν καταλήγεις και εσύ γράφοντας ότι "[το Linux] είναι μόνο για όσους τους αρέσει να ψάχνονται ή ξέρουν γιατί το έχουν (οι επαγγελματίες ή οι πραγματικοί power users)"; Δεν θα αγγίξω το θέμα "το μεν είναι καλύτερο από το δε", γιατί δεν πρόκειται να φτάσω ποτέ σε μια άκρη. Θα σταματήσω όμως στην άποψή σου σχετικά με το "σοβαρό λειτουργικό" και με την απουσία games και εφαρμογών multimedia εξαιτίας της "σοβαρότητάς" του. Διαφωνώ με την άποψη αυτή. Το Unix ΕΙΝΑΙ ένα σοβαρό λειτουργικό σύστημα - κανένας δεν νομίζω να έχει αμφιβολία για αυτό. Ωστόσο σχεδιάστηκε για να είναι ένα δικτυακό λειτουργικό και εκεί βρίσκεται όλη η δύναμή του. Για το λόγο αυτόν γνώρισε αυτή την τεράστια άνδιση με την εξάπλωση του Internet, το οποίο δεν είναι τίποτε άλλο από ένα τεράστιο και αχανές δίκτυο. Αυτό που θέλω να πω είναι ότι μέχρι τώρα το Unix βρισκόταν στα χέρια sysops, sysadmins και webmasters. Μόλις τώρα κάνει την είσοδό του στα σπίτια, για σκοπούς περισσότερο διασκέδασης και ενασχόλησης, χάρη στο Linux. Τα παιχνίδια και οι εφαρμογές multimedia απευθύνονται κυρίως στον "τελικό χρήστη", τον home user που λέμε. Αυτό είναι κάτι πρωτόγνωρο για το Unix (εξ ου και το "νηπιακό στάδιο"). Κανείς game developer δεν θα ανέπτυξε παιχνίδια για το Unix, πολύ απλά γιατί κανείς δεν θα τα αγόραζε. Αν το Linux έχει μεγάλη αποδοχή στους home users, μην παραξενευτείς αν δεις παιχνίδια να αναπτύσσονται για το περιβάλλον αυτό. Τι θα γίνει τότε; Θα χάσει τη σοβαρότητά του;

Δεν ξέρω πώς εννοείς τους "hackers", αλλά προσωπικά τον Ken Thompson, τον άνθρωπο που δημιούργησε το Unix το 1969, πρωτοπόρο στη δημιουργία λειτουργικών συστημάτων στα ερευνητικά εργαστήρια της Bell (Bell Labs), παρασημοφορημένο με το National Medal of Technology των ΗΠΑ, δεν θα τον κατέτασσα σε αυτή την κατηγορία. Το ίδιο θα έλεγα και για τον Dr Dennis Ritchie, ο οποίος ανέπτυξε τον πρώτο C Compiler, βελτιώνοντας τη γλώσσα "B" του Thompson.

Όσον αφορά στο θέμα του περιβάλλοντος X-Window φυσικά έχεις δίκιο, ήταν δική μου παράλειψη που δεν το επισήμανα την πρώτη φορά. Το X-Window ήταν ήδη δημοφιλές στα Unix συστήματα όταν εμείς παιδευόμαστε ακόμα με τα Windows 3.x. Μάλιστα, υπήρξε κάποια εποχή που η Quarterdeck (δημιουργός των QEMM, DESQview, Procomm και CleanSweep) είχε ανακοινώσει την ανάπτυξη ενός προϊόντος που θα βασιζόταν στο X Window System για να χτυπήσει τα Windows 3.0 (ή 3.1 δεν θυμάμαι ακριβώς). Η Quarterdeck ποτέ δεν έβγαλε αυτό το προϊόν και εξαγοράστηκε τελικά από τη Symantec.

Ας δούμε όμως και τη -δεύτερη- επιστολή του Γ. Σχίζα.

"Ένωσα την ανάγκη να απαντήσω στο γράμμα του Θωδωρή, αν μη τι άλλο, για να προωθήσω τη συζήτηση. Στο θέμα μας: Για την ασφάλεια των Windows NT, είναι όντως αρκετά υψηλή και παρά το ότι δεν υπάρχει δικαίωμα επέμβασης στον πηγαίο κώδικα του λειτουργικού, είναι πολύ παραμετροποιήσιμο. Το Linux είναι και θεωρητικά ακόμα πιο παραμετροποιήσιμο, αλλά το πρόβλημα είναι ότι την επέμβαση στον πηγαίο κώδικα δεν μπορεί να την κάνει ο καθένας. Σε ένα επιχειρηματικό περιβάλλον, όπου πολύ μεγάλο ρόλο παίζει η ταχύτητα, το να επεμβαίνεις στον κώδικα και να τον τεστάρεις δεν είναι πάντα δυνατό (αν δεν μεσολαβήσουν πολλά ξενύχια). Είναι πολύ πιο εύκολο για έναν administrator να κατεβάξει από το Internet τα updates, παρά να κάθεται να τα φτιάχνει μόνος του. Η Microsoft είναι όντως αναγκασμένη να βγάζει updates για τρύπες στην ασφάλεια, αλλά το κάνει ικανοποιητικά.

Για την εγκατάσταση του Linux, τώρα, η αλήθεια είναι ότι όντως έχει προοδεύσει, αλλά απέχει πολύ ακόμα και από την εγκατάσταση των Windows/NT 3.x. Νομίζω πως ένα μέτρο ευκολίας είναι ο αριθμός των ερωτήσεων που θα κάνει το πρόγραμμα εγκατάστασης. Δεν έχω δει κάποιο συγκριτικό test επ' αυτού και θα ήταν ένα καλό άρθρο για το 'PC Master' :). Πέρα από την εγκατάσταση, όμως, το κόστος λειτουργίας εξαρτάται από πολύ περισσότερους παράγοντες από το πόσο κοστίζει η αγορά του πακέτου (λειτουργικό - προγράμματα). Το κόστος λειτουργίας του Linux είναι υψηλό επειδή είναι δύσκολο στην εκμάθηση (για απλούς χρήστες) και όταν συμβεί κάτι, θα πρέπει να το παλέψεις πολύ περισσότερο για να βρεις τι φταίει και να το φτιάξεις. Η εκπαίδευση των χρηστών είναι πολύ ακριβότερη από το κόστος αγοράς των λειτουργικών, του Office και κάποιων "BackOffice" εφαρμογών. Τέλος, για το X-Window (και όχι X-Windows), έχει πάρα πολλά ακόμα να ζηλέψει από τα Windows. Ξέρω για windows managers και τα συναφή, αλλά δεν είναι εκεί όπου φαίνεται η διαφορά (αν και δεν είδα και κανένα win να έχει την ευκολία των Windows). Στο X δεν μπορείς να κάνεις ένα απλό copy-paste (παρά μόνο σε εφαρμογές του ίδιου πακέτου), κείμενο σε κείμενο (OLE) δεν ορίζεται (απ' όσο ξέρω), και γενικότερα πολλές από τις ευκολίες που έχουμε συνηθίσει ακόμα και από πρώιμες εκδόσεις των Windows (το copy-paste υπάρχει και από την έκδοση Windows 1.0!) απλώς δεν υπάρχουν. Το Linux είναι όντως ένα πολύ καλό λειτουργικό, αλλά δεν παύει να είναι Unix, φιλοσοφία βασισμένη στα τερματικά και τον κεντρικό server. Δυστυχώς ήρθε πολύ αργά, όταν τα Windows είχαν ήδη καθιερωθεί, και είναι πολύ δύσκολο να χάσουν την πρώτη θέση, όχι λόγω τεχνολογικών πλεονεκτημάτων ή μειονεκτημάτων, αλλά λόγω εγκατεστημένης βάσης και χρηστών.

Γιώργος Σχίζας
ICQ UIN:9572081"

Αν δηλώσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

ΑΝ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΣΕ -ΟΣΗΜΟ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟ

Προσέξτε, παρακαλώ, το γράμμα που ήρθε στα γραφεία του περιοδικού και πείτε μου τι παρατηρείτε...



Αν δεν έχετε δει τίποτα περίεργο ακόμα, ε, είστε ψίλοαπαράδεκτοι. Αν δεν κάνω λάθος, εκεί δεξιά επάνω στην επιστολή θα έπρεπε να υπάρχει κάποιο γραμματόσημο. Αντ' αυτού, όμως, υπάρχει ένα ΧΑΡΤΟΣΗΜΟ των 50 δρχ., το οποίο μάλιστα, όπως μας πληροφορεί, περιλαμβάνει κρατήσεις 20% για ΟΓΑ κ.λπ. Είναι θαύμα πώς έφτασε το γράμμα αυτό στο "PC Master". Αν μάλιστα νομίζετε ότι αποτελεί μεμονωμένη περίπτωση, είστε γελασμένοι. Αρκετούς μήνες πριν είχε φτάσει στα γραφεία ένα γράμμα το οποίο στη θέση του γραμματοσήμου είχε μια ζωγραφιά (από χρωματιστά μολύβια) που έμοιαζε με γραμματόσημο! Πιστεύω ότι εκείνο το γράμμα έφτασε στον προορισμό του από την καλή καρδιά των υπαλλήλων του ταχυδρομείου, οι οποίοι δεν ήθελαν να στείλουν πίσω μια επιστολή που είχε καταφανώς γραφτεί από κάποιο μικρό παιδί - και μπράβο τους.

SPAMMING

Οι ενοχλητικοί κι εσείς!



Η αποστολή διαφημιστικών e-mails σε καταλόγους παραληπτών με στόχο την προσέλκυση πελατών (ή ακόμη και ψηφοφόρων) είναι μια πρακτική που γίνεται ολοένα πιο συνηθισμένη στη δικτυακή κοινωνία. Εκτός από ενοχλητική, όμως μία τέτοια πρακτική μπορεί να γίνει και επικίνδυνη, αν δεν προσέξουμε.



Μέσα στην πληθώρα του junk mail που έλαβα κατά τη διάρκεια των γιορτών, ήταν και ένα που το αντίκρισα με έκπληξη και με κάποια απέχθεια, οφείλω να ομολογήσω. Το κόμμα Ελληνικό Μέτωπο μου ευχήθηκε "Χρόνια πολλά και ευτυχισμένο το νέο έτος". Προφανώς, κατά κάποιον τρόπο γνωρίζει πως είμαι Έλληνας και όχι αλλοδαπός και ειδικά "λαθρομετανάστης". Διαφορετικά, όχι μόνο δεν θα μου έστελνε ευχές, αλλά θα προσπαθούσε και να με εκδιώξει από τη χώρα με κάθε

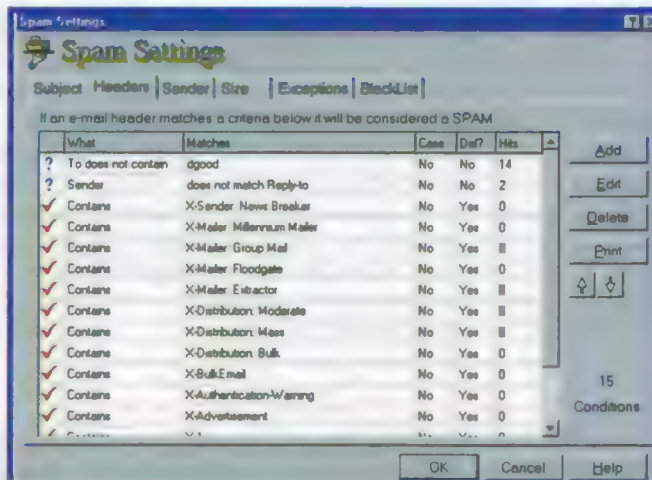
μέσο (πρώτο και βασικό μέλημα στο "πρόγραμμα" του εν λόγω κόμματος είναι να εκδιωχθούν από τη χώρα μας όλοι οι ξένοι μετανάστες). Το e-mail αυτό εγείρει κάποια σημαντικά θέματα, τα οποία θα ήθελα να διξω αυτό το μήνα, στο μέτρο που μου αναλογεί.

Πρώτα από όλα, πρέπει να αναφερθούμε στο spamming, το οποίο ολοένα περισσότερο θα απασχολεί το χρήστη, καθώς όλο και περισσότερο θα χρησιμοποιεί το Internet, εκθέτοντας τον εαυτό του σε τέτοιου είδους πρακτικές από εταιρίες ή οργανώσεις που δέλουν να "πουλήσουν" τα προϊόντα τους, είτε πρόκειται για υλικά αγαθά είτε για... "ιδέες". Τα δεδομένα όσον αφορά στη σχετική νομοθεσία είναι μάλλον συγκεχυμένα, όπως άλλωστε όλα όσα έχουν να κάνουν με τη νέα τεχνολογία και το Internet, αφού ο νομοθέτης δεν είχε γνώση των τεχνολογιών αυτών ούτε μπορούσε να προβλέψει τις πρακτικές που θα αναπτύσσονταν.

Πάντως, αν σκεφτούμε ότι και στο πραγματικό γραμματοκιβώτιό μας έρχονται κάθε φορά που θα περάσει ο ταχυδρόμος (ή και συχνότερα) λογής λογής άσχετα διαφημιστικά φυλλάδια και άλλα έντυπα που διεκδικούν την προσοχή μας, μπορούμε να καταλάβουμε πως ό,τι συμβαίνει στο Διαδίκτυο δεν διαφέρει και πολύ από αυτή την πρακτική. Φυσικά, είναι πολύ ενοχλητικό να φτάνουν στο mailbox μου e-mails που δεν έχω ζητήσει καν και δεν με ενδιαφέρουν. Γενικά, είναι προβληματικό το να μπορεί κάποιος με το σχετικό πρόγραμμα να στέλνει το ίδιο e-mail σε εκατοντάδες παραληπτες, τους οποίους δεν γνωρίζει ούτε και τον γνωρίζουν. Ειδικά όταν ο στόχος του είναι να προβάλει τον εαυτό του ή τα προϊόντα του, τα δεδομένα περιπλέκονται.

Φυσικά, έτσι όπως είναι ο κόσμος μας, τα φαινόμενα αυτά θα υπάρχουν, και μάλιστα θα γίνονται όλο και πιο έντονα. Στο κάτω κάτω, μπορεί κάποιος να μη διαβάσει τα διαφημιστικά e-mails που θα φτάσουν στον υπολογιστή του και να τα πετάξει (=σβήσει) κατευθείαν. Κι αυτή όμως είναι μια χρονοβόρα και μάλλον ανούσια διαδικασία, στην οποία αναγκάζεται να μπει ο χρήστης για να διατηρήσει τα περιεχόμενα του mailbox του σε ανεκτά επίπεδα. Εξάλλου, πρέπει να έχουμε υπόψη ότι μέσω τέτοιων μεθόδων είναι δυνατό να επηρεαστούν αρνητικά -και χωρίς να το έχουν ζητήσει- μικρά παιδιά. Δεν είναι καθόλου λίγα τα παιδιά που χρησιμοποιούν τον υπολογιστή για να στέλνουν και να λαμβάνουν e-mail, γεγονός που τα δέτει σε κινδύνους τους οποίους οι γονείς ενδέχεται να μην μπορούν να ελέγξουν.

Χωρίς να δέλω να θεωρήσετε πως αυτό το άρθρο φιλοδοξεί να καλύψει το θέμα του spamming σε όλες τις διαστάσεις του, θα αναφέρω εντελώς επιγραμματικά το τι μπορεί να κάνει κάποιος για να αποφύγει τις ενοχλήσεις. Είναι σίγουρο πως σε επόμενο τεύχος θα ασχοληθούμε πιο εκτενώς με το ζήτημα του spam-





ming, καλύπτοντάς το από όλες τις πλευρές. Σε επίπεδο προσωπικής χρήσης, μπορεί κάποιος να λάβει ένα-δύο μέτρα ώστε να ελαχιστοποιήσει τους ενοχλητικούς. Το βασικότερο είναι να προσέχετε πού εκδέτετε την e-mail διεύθυνσή σας, καθώς αυτή μπορεί να γίνει αντικείμενο εκμετάλλευσης από όλους όσοι ψάχνουν κάτι τέτοιες ευκαιρίες για να σας προσθέσουν στη λίστα τους. Επειδή, όμως, αυτό είναι μάλλον αδύνατο όταν αναγκάζεστε να αλληλεπιδράσετε με sites ή να δημιουργήσετε το δικό σας ή, τελικά, να επικοινωνήσετε με κόσμο, αυτό που μπορείτε να κάνετε είναι να εγκαταστήσετε κάποιο πρόγραμμα που θα αναλάβει να ελέγχει τα e-mails που καταφτάνουν στην ηλεκτρονική διεύθυνσή σας, ούτως ώστε να μην "περάσουν" όλα τα... σκουπίδια.

Σε μια μάλλον πρόχειρη αναζήτηση, έπεσα πάνω σε δύο shareware προγράμματα τα οποία μπορεί να σας... λύσουν τα χέρια. Φυσικά, δεν πρόκειται για τα μόνα ούτε για τα καλύτερα, είχαν όμως κάποια πλεονεκτήματα σε σχέση με όσα είδα κατά τη διάρκεια της αναζήτησης. Το πρώτο είναι το SpamEater Pro της High Mountain Software, το οποίο είδε προσφάτως την τρίτη έκδοσή του. Πρόκειται για ένα εξαιρετικό πρόγραμμα, που αναλαμβάνει να καθαρίσει τα e-mails σας από τα μηνύματα spam προτού ακόμη τα κατεβάσετε στον υπολογιστή σας. Τα αποτελέσματα ακριβείας του φτάνουν το 95%, γεγονός που το καθιστά φανόρι για τον υπολογιστή του καθενός. Η νέα έκδοση χρησιμοποιεί μια πληθώρα από κανόνες για να αναγνωρίζει τα e-mails εκείνα που δεν προορίζονται για εσάς αλλά για όλους τους παραλήπτες ενός καταλόγου. Η standard έκδοση είναι freeware, ενώ η Pro είναι shareware. Μπορείτε να κατεβάσετε το πρόγραμμα από τη διεύθυνση της εταιρίας στο Internet: <http://www.hms.com/>.

Παρόμοια λειτουργία έχει το δεύτερο πρόγραμμα, το Spam Buster της Contact Plus Corporation. Το συγκεκριμένο εργαλείο είναι freeware και μπορείτε να το κατεβάσετε από τη δι-

εύθυνση <http://www.contactplus.com/products/spam/spam.htm>. Το Spam Buster μπορεί να ελέγχει μέχρι δώδεκα accounts, σβήνοντας αυτόματα τα άχρηστα e-mails, καθώς και να ελέγχει τα νέα e-mails σε τακτά χρονικά διαστήματα, κάνοντας χρήση του καταλόγου των 15.000 γνωστών διευθύνσεων e-mail των e-mail spammers. Μπορείτε, εξάλλου, να εισαγάγετε τις διευθύνσεις εκείνες που εμπιστεύεστε και των οποίων τα e-mails ποτέ δεν θα διαγραφούν. Πέρα από αυτά, το πρόγραμμα διαθέτει και άλλα χαρακτηριστικά που το καθιστούν άκρως λειτουργικό και ιδιαίτερα εύχρηστο, κάνοντας τον έλεγχο των e-mails εύκολη υπόθεση.

Επανερχόμενος στο ζήτημα με το οποίο ξεκίνησε το θέμα του spamming, πρέπει να πω ότι το Internet δίνει τη δυνατότητα έκφρασης ακόμη και σε αυτούς που αρνούνται τη δημοκρατία, ακόμη και σε όσους θα ήθελαν να κατακτήσουν την εξουσία για να καταργήσουν το Internet και την ελευθερία της γνώμης. Αυτό είναι

Φυσικά, είναι πολύ ενοχλητικό να φτάνουν στο mailbox μου e-mails που δεν έχω ζητήσει καν και δεν με ενδιαφέρουν. Γενικά, είναι προβληματικό το να μπορεί κάποιος με το σχετικό πρόγραμμα να στέλνει το ίδιο e-mail σε εκατοντάδες παραλήπτες, τους οποίους δεν γνωρίζει ούτε και τον γνωρίζουν.

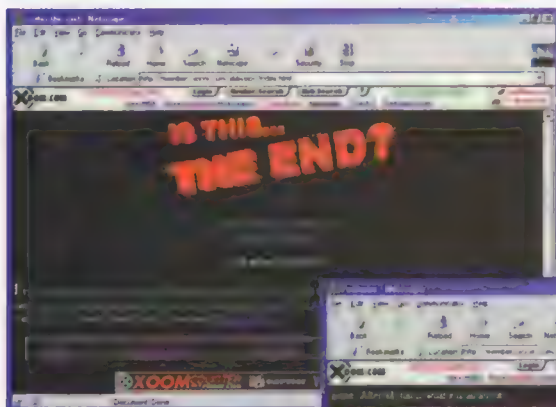
μια μεγάλη κατάκτηση, ακόμη και αν ό,τι έγραψα μόλις φαίνεται παράδοξο. Όταν ένα κόμμα, το οποίο μάλιστα παίρνει μέρος στις εκλογές, έχει ως κεντρικό σύνθημα "Κόκκινη κάρτα στους λαθρομετανάστες", πόσο δημοκρατικό μπορεί να θεωρείται; Έχει το δικαίωμα, λοιπόν, να κάνει προπαγάνδα και να εκφράζεται ελεύθερα, διαλαλώντας το σύνθημά του μέσω του Internet σε τόσο κόσμο; Νομίζω πως μια ενδεχόμενη απαγόρευση θα έφερνε το αντίθετο αποτέλεσμα. Ένα πέπλο μυστηρίου, μυστικισμού και ηρωισμού θα κάλυπτε το κόμμα αυτό, και τότε πολύ περισσότεροι

θα ήταν εκείνοι που θα παrasύρονταν από την προπαγάνδα του. Ας λείψουν λοιπόν όποιος θέλει ό,τι θέλει στο Internet. Ακριβώς αυτή είναι η μεγάλη αξία του και εκεί βρίσκεται το σημείο αντίθεσής του με κάθε μορφή εξουσίας και αυταρχισμού. Αν αρχίσουμε να βάζουμε εμπόδια στο Internet (ακόμη και σε φασίστες, ναζιστές και άλλα "αποβράσματα"), τότε μια εξουσία μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτά τα εμπόδια για να αφαιρέσει το λόγο στην αντιπολίτευση ή σε άλλες ομάδες, όπως είναι οι οικολόγοι, οι γυναίκες, οι νέοι κ.λπ. Για το Ελληνικό Μέτωπο δεν θα γράψω τίποτα άλλο, διότι θα ξεφύγω από τη θεματολογία της στήλης, και μετά ο αρχισυντάκτης θα με κυνηγάει. Κλείνω μόνο γράφοντας πως, αν εκδιωχθούν οι μετανάστες από την Ελλάδα, τι πρέπει να γίνει με τους Έλληνες που έζησαν και δούλεψαν τόσα χρόνια στην Αμερική, τη Γερμανία, το Βέλγιο και την Αυστραλία;

IS THIS THE END?

Είμαι σίγουρος πως οι παλαιότεροι αναγνώστες γνωρίζετε καλά τον Σπύρο Παράσχη, ο οποίος υπήρξε εκλεκτός συνάδελφος για αρκετό καιρό... πλουτίζοντας με την παρουσία του, τις γνώσεις του και το απύθμενο χιούμορ του (σ.σ.: μου χρωστάει κάτι CDs και πρέπει να τον καλοπιάνω!)... την οικογένειά του "PC Master". Ο Σπύρος, λοιπόν, όταν ήταν μικρός ήθελε να γίνει προγραμματιστής και να φτιάχνει παιχνίδια. Δυστυχώς, δεν μπόρεσε από την αρχή να πραγματοποιήσει το όνειρό του και αναγκάστηκε απλώς να γράφει για τα παιχνίδια αυτά, αρθρογραφώντας στο "PC Master". Το σαράκι, όμως, τον έτρωγε και δεν τον άφηνε να ησυχάσει. Ήθελε να γίνει ο Carmack στη θέση του Carmack και να φτιάξει και αυτός ένα επιτυχημένο παιχνίδι όπως το Quake. Τελικά, μετά βασάνων και κόπων... τα κατάφερε! Μπορεί το παιχνίδι που τελικά έφτιαξε να μην είναι ένα παγκόσμιο best-seller, όπως το Quake, όμως τίποτα δεν το εμποδίζει να γίνει στους προσεχείς μήνες. Εξάλλου, βρίσκεται ακόμη στο επίπεδο

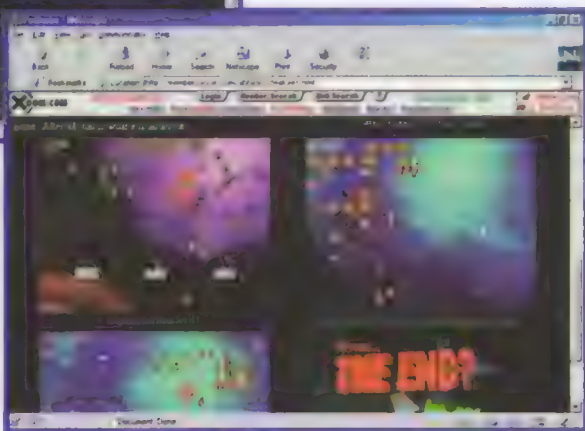




της beta, και ήδη οι δεκάδες beta testers έχουν αποδωθεί σε ένα κυνήγι των χαμένων bugs, αφού ένα παιχνίδι φτιαγμένο από τον Σπύρο δεν μπορεί να έχει κανένα bug στην τελική έκδοσή του.

Για να σοβαρευτούμε, πάντως, ο Σπύρος κατασκεύασε ένα παιχνίδι αντίστοιχο του Galaga της Amiga ή του Space Invaders των "ηλεκτρονικών" που είχε εμφανιστεί και στα PCs. Πρόκειται για μια προσπάθεια που θυμίζει

έντονα την εποχή των παλαιών shareware games, τα οποία δημιουργούνταν από το μεράκι και την επιμονή των προγραμματιστών. Το παιχνίδι ονομάζεται "Is this the... End?" και είναι ένα αμιγές shoot 'em up, που βασίζει τη γοητεία του στην ταχύτητα, την



ευκολία και το εθιστικότατο gameplay. Ό,τι κι νείται πρέπει να καταστραφεί χωρίς δεύτερη σκέψη... αν και πρέπει να αφιερώσετε και μια

σκέψη στη διαφύλαξη του αεροσκάφους σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού (παρεμπιπτόντως, υποστηρίζει και DirectX) και ο ήχος του κυμαίνονται σε πολύ ικανοποιητικά επίπεδα για shareware ελεύθερου χρόνου (αφού ο Σπύρος το έφτιαξε στον ελεύθερο χρόνο του).

Στη διεύθυνση <http://members.xoom.com/abbysios> μπορείτε να βρείτε όλες τις πληροφορίες που αφορούν στο παιχνίδι καθώς και να κατεβάσετε την beta έκδοση, η οποία "ζυγίζει" μόνο 708KB. Το παιχνίδι είναι ένα πολύ καλό αγγολυτικό, το οποίο μπορεί να "καθαρίσει" λίγο το μυαλό σας από το σημείο όπου κολλήσατε στο Tomb Raider ή, για να γίνω λίγο πιο πεζός, από την άσκηση φυσικής που προσπαθείτε να λύσετε τις τελευταίες τρεις ώρες!

Εντάξει, εντάξει, το παραδέχομαι: ο Παράσχος με πλήρωσε αδρά για να γράψω όλα τα ανωτέρω... Πάντως, κάνετε του τη χάρη, του κακομοίρη (είναι και φαντάρος, τώρα!) και δείτε το παιχνίδι - μπορεί να σας αρέσει...

ΤΑ ΑΠΙΘΑΝΑ

Το αμερικανικό gaming site GAMECENTER συγκέντρωσε τα δέκα πιο... "κούλά" προϊόντα της αγοράς για το 1999, τα οποία έχουν κάποια σχέση με video games. Ο βασιλιάς των



ΟΙ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS ΖΗΤΟΥΝ:

• ΓΡΑΦΙΣΤΑ ΓΙΑ ΚΑΣΕ ΒΙΒΛΙΩΝ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΠΡΟΣΟΝΤΑ

- Άριστη γνώση του QuarkXpress
- Ήπια γνώση του Photoshop και Illustrator
- Απαραίτητη η προϋπηρεσία σε ανάλογη θέση

• ΠΩΛΗΤΗ ΓΙΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΒΙΒΛΙΩΝ

ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΠΡΟΣΟΝΤΑ

- Άριστη γνώση της ελληνικής αγοράς βιβλίων
- Απαραίτητη η προϋπηρεσία σε ανάλογη θέση

Απαραίτητα Βιογραφικά σημείωμα:

- μέσω e-mail (anubis@compupress.gr)
- στην ταχυδρομική διεύθυνση: Εκδόσεις Anubis, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
- μέσω fax, στον αριθμό 01-9216847 υπόψη κ. Ανδριανέση

ΠΡΟΣΟΧΗ! ΤΟ PCmaster ΖΗΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

➤ Αν παρακολουθείτε σε καθημερινή βάση τις εξελίξεις στο χώρο των PCs, των games και των νέων τεχνολογιών και ενημερώνεστε γι' αυτές...

➤ Αν χειρίζεστε με ευκολία τα Windows και το Internet...

➤ Αν ο γραπτός λόγος δεν κρύβει μυστικά για εσάς...

➤ Αν σας αρέσει να σκαλίζετε τον υπολογιστή σας και να ψάχνετε για λύσεις στα προβλήματα του hardware και του software...

➤ Αν έχετε εκπληρώσει τις στρατιωτικές υποχρεώσεις σας και ζητάτε εργασία πλήρους και αποκλειστικής απασχόλησης...

Τότε το "PC Master" ίσως έχει για εσάς μία θέση εσωτερικού συντάκτη! Αν ενδιαφέρεστε, μην καθυστερείτε! Τηλεφωνήστε στο 9238672 (11:00 το πρωί έως 5:00 το απόγευμα, εκτός Σαββάτου και Κυριακής) και ζητήστε τον κ. Κράτσο ή στείλτε e-mail στη διεύθυνση: pcmaster@compupress.gr. Προϋπηρεσία σε αντίστοιχη θέση θα θεωρηθεί πρόσον.

προϊόντων αυτών είναι το Ultraman Toilet Paper Holder (III), το οποίο, όπως μαρτυρεί και το όνομά του, είναι ένα εξάρτημα για να τοποθετείτε το χαρτί υγείας. Εμπνευσμένο από τον Ultraman, το χαρακτήρα πολλών video games και τηλεοπτικών σειρών, το προϊόν αυτό ήταν βέβαιο πως θα έπαιρνε την πρώτη θέση. Δεν πρόκειται μάλιστα μόνο για εξάρτημα της τουαλέτας αλλά και για μουσικό κουτί, το οποίο μπορεί, ως άλλη... Συμφωνική Ορχήστρα του Βερολίνου, να παίζει τρία κομμάτια ανάλογα με τη μέρα, την ώρα και την... έμπνευση που έχει αυτός που θα το χρησιμοποιήσει! Δεν χρειάζεται να προσθέσω τίποτε άλλο - το προϊόν είναι σαφές!

Κατά πόδας ακολουθούν δύο προϊόντα που κατέλαβαν τη δεύτερη και την τρίτη θέση αντίστοιχα: το Super Mario Bros. Shampoo και το Super Mario Bros. Macaroni & Cheese. Πρόκειται για δύο προϊόντα που, αν δεν τα έχετε, είστε αδικαιολόγητοι! Πράγματι, δεν μπορώ να καταλάβω πώς μπορεί ένας σοβαρός gamer να ζει χωρίς να λούζεται με το σαμπουάν των αδελφών Mario και χωρίς να τρώει τα φημισμένα ζυμαρικά του. Θα σας μαλώσω... Τρέξτε αμέσως να πάρετε το δαυματοργό αυτό σαμπουάν και λουστείτε με μανία. Μπορεί να μην καταπολεμά την πιτυρίδα, είναι όμως ιδανικό

για παιδιά που παίζουν με το Nintendo τους και δεν πλένονται. Από την άλλη, αν θέλετε να ανακτήσετε τις δυνάμεις που καταναλώνει το παιχνίδι των

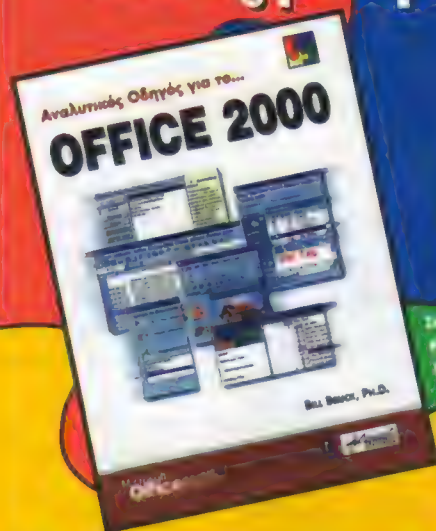


δύο υδραυλικών, τότε ένα φαγητό μπορεί να σας σώσει: τα μακαρόνια με τυρί των Super Mario Bros. Λέγεται πως έχουν δαυματοργικές ιδιότητες και μπορούν να σας δώσουν μαγικές ικανότητες... όμως οι φήμες αυτές ελέγχονται!

Τι άλλο θα δουν τα ματάκια μας, μπορείτε να μου πείτε; Αχ, καταραμένη κατανάλωση...

PC

Υποδεχθείτε τη νέα χιλιετία... στο γραφείο σας



Εκδόσεις
ΑΝΥΒΙΣ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ANUBIS

Ο Αναλυτικός Οδηγός για το... Office 2000 απευθύνεται σε όλους όσους ξεκινούν τώρα και ασχολούνται με τη προεργασία αλλά και σε όσους είναι ήδη εξοικειωμένοι με προηγούμενες εκδόσεις του. Αυτή η εκτετατική έκδοση της γραμμής ασκήσεων εφαρμόζοντας τις Microsoft περιέχει όλα εκείνα τα εργαλεία που χρειάζεστε για τη δημιουργία, την επεξεργασία και την εκτύπωση κειμένων, φύλλων εργασίας, βάσεων δεδομένων, διαγράμμάτων, γραμμιστών κειμένων και λίστες εργασίας, την ηχοδότηση εικόνας, την αλλαγή εικόνας και fax όπως και την υπενθύμιση ραντεβού. Πρόκειται για ένα ολοκληρωμένο πακέτο αυτοματισμού γραφείου, που καλύπτει όλες τις ανάγκες του σύγχρονου χρήστη.

Στο βιβλίο καλύπτονται
οι εφαρμογές:

- Word
- Excel
- PowerPoint
- Outlook
- Access
- Publisher
- FrontPage
- PhotoDraw

COMPUPRESS A.E. - ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
τηλ: 01-9238672, fax: 01-9216847 ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: Αθήνα: Σουλάνη 17, 106 82
τηλ: 01-3801487, 3801761, fax: 01-3841095, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24,
τηλ: 031-287610, fax: 031-282663, ΛΕΥΚΟΣΙΑ: Λεωφ. Ακραπύλλου 53, τηλ: +357-2-317471
fax: +357-2-317470. WEB SITE: www.anubis.gr, E-MAIL: anubis@compupress.gr

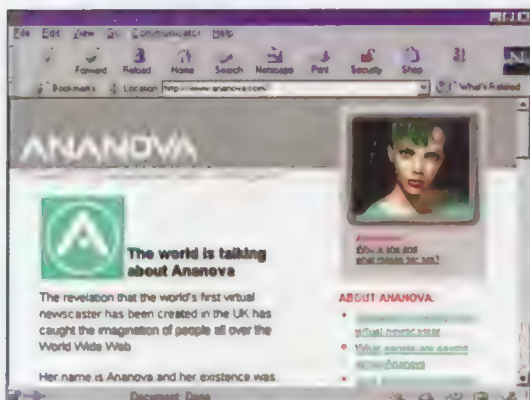
Φίλοι μας, πλούσια τα ελέη της στήλης μας και για αυτό το δεκαπενθήμερο. Ανάμεσα στα άλλα, θα διαβάσετε για την πρώτη virtual broadcaster (αρκετά... καλοφτιαγμένη, όπως θα καταλάβετε βλέποντας τη φωτογραφία της), τα τελευταία διαστημικά νέα, τα νέα robots που αναμένεται σύντομα να μπουν στη ζωή μας και τη διαμάχη των κολοσσών του Χόλιγουντ με τους hackers! Όλα δείχνουν πως το νέο millennium προβλέπεται ιδιαίτερα συναρπαστικό...

Η τηλεπαρουσιάστρια... των ονείρων σας!

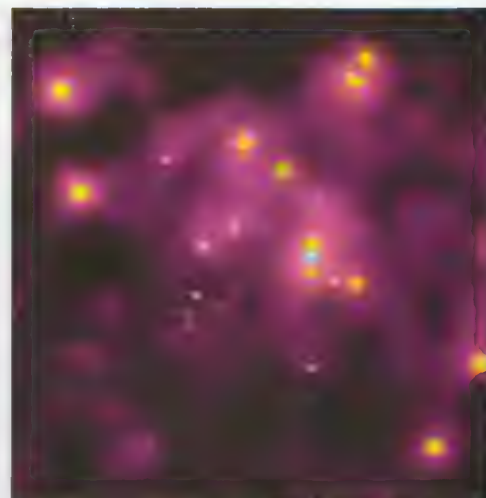
Όλοι μας θέλουμε, όταν παρακολουθούμε ένα δελτίο ειδήσεων στην τηλεόραση, να βλέπουμε ένα όμορφο πρόσωπο στην οθόνη μας, έτσι δεν είναι; Δεν είναι άλλωστε τυχαίο το γεγονός ότι πολλές τηλεπαρουσιάστριες έχουν περάσει από το χώρο του μόντελινγκ. Τι θα λέγατε, όμως, αν η όμορφη δεσποινίδα που σας ενημέρωνε για οτιδήποτε καινούριο συμβαίνει ανά τον κόσμο δεν ήταν πραγματική αλλά... virtual; Να που έφτασε, λοιπόν, η στιγμή να το δούμε κι αυτό: Ανανονα το όνομά της, τηλεπαρουσιάστρια το επάγγελμά της, και είναι τόσο ζωντανή όσο και η Lara Croft! Το δημιούργημα της New Media που, όπως βλέπετε και στη φωτογραφία, δεν έχει καθόλου ευκαταφρόνητα προσόντα, μπορεί να διαβάσει τα γεγονότα της ημέρας, τα αθλητικά νέα, τον καιρό και οτιδήποτε άλλο εισαχθεί στην database της, έχοντας μάλιστα τη δυνατότητα να διαφοροποιεί τον τόνο της φωνής, το ύφος, τις κινήσεις του προσώπου και τη διάθεσή της ανάλογα με το



Ανανονα το όνομά της, τηλεπαρουσιάστρια το επάγγελμά της, και είναι τόσο ζωντανή όσο και η Lara Croft!



περιεχόμενο κάθε είδησης. Η Ανανονα θα κάνει την πρεμιέρα της τον Απρίλιο, αρχικά στο site της ίδιας της New Media στον Web μέσω real video, ενώ στη συνέχεια αναμένεται να εισαχθεί και στην κινητή τηλεφωνία. Ελπίζω ο εκδότης μας να μην επηρεαστεί από αυτά και αρχίσει να κατεβάζει τίποτα ιδέες για virtual αρχισυντάκτη...



Κρύα, μαύρη και... τρύπα!

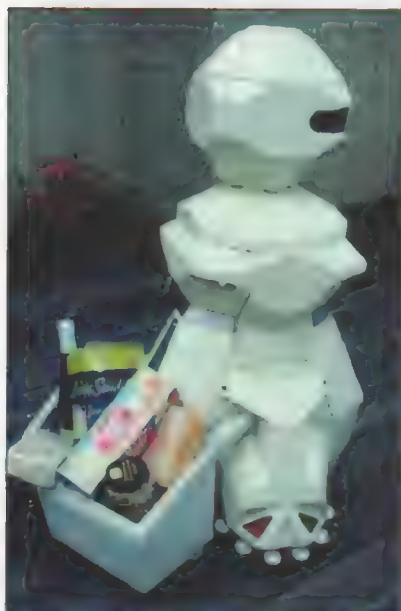
Αν ανήκετε σε αυτούς που πιστεύουν ότι το καλοκαίρι σκάει ο τζιτζικας από τη ζέστη, καλό θα ήταν να μην πλησιάζετε ποτέ στη ζωή σας μια μαύρη τρύπα, αφού οι θερμοκρασίες εκεί φτάνουν τους δεκάδες εκατομμύρια βαθμούς Κελσίου. Ωστόσο,

Η ανακάλυψη μιας μαύρης τρύπας με τόσο χαμηλή θερμοκρασία προβλέπεται να διαφοροποιήσει σημαντικά τις υπάρχουσες θεωρίες για τα εντυπωσιακά και πολυσυζητημένα αυτά ουράνια σώματα.

Οι αστρονόμοι δίνουν πλέον και σε σας κάποιες ελπίδες, αφού στις αρχές Ιανουαρίου ανακαλύφθηκε η πιο κρύα μαύρη τρύπα που έχει εντοπιστεί μέχρι σήμερα, με θερμοκρασία μόλις... 500.000° C. Η συγκεκριμένη μαύρη τρύπα, που βρίσκεται στο γαλαξία της Ανδρομέδας, φωτογραφήθηκε και αναλύθηκε από επιστήμονες που

χρησιμοποιούσαν το διαστημικό τηλεσκόπιο ακτίνων X Chandra, το οποίο τέθηκε σε τροχιά μόλις εδώ και 5 μήνες. Η ανακάλυψη μιας μαύρης τρύπας με τόσο χαμηλή θερμοκρασία προβλέπεται να διαφοροποιήσει σημαντικά τις υπάρχουσες θεωρίες για τα εντυπωσιακά και πολυσυζητημένα αυτά ουράνια σώματα, τα οποία κλείνουν μέσα τους αρκετά από τα μυστήρια του σύμπαντος. Ίσως ο 21ος αιώνας να σηματοδοτήσει την εποχή που θα καταφέρουμε να τις κατανοήσουμε καλύτερα και να τις χρησιμοποιήσουμε, ποιος ξέρει, ίσως ακόμα και για ταξίδια στο χρόνο...

Νοσοκόμες & δεινόσαυροι



Τι μπορεί άραγε να συνδέει ένα είδος που έχει εδώ και καιρό εξαφανιστεί με τις γυναίκες που μας φροντίζουν όταν είμαστε άρρωστοι σε κάποιο νοσοκομείο ή ακόμα και στο σπίτι μας; Μια και μάλλον δεν πρόκειται ποτέ να πάει το μυαλό σας, ας το πάρει το ποτάμι:

Το βάρος των τεχνητών δεινοσαύρων θα υπερβαίνει τα 80 κιλά και θα μπορούν να εξομοιώνουν μια πληθώρα κινήσεων, ενώ τα μουσεία που θα τους φιλοξενούν θα είναι εφοδιασμένα με ειδική κάμερα η οποία θα ελέγχει τις κινήσεις τους.

Ετοιμάζονται και σύντομα θα κάνουν την εμφάνισή τους οι πρώτες νοσοκόμες και δεινόσαυροι... ρομπότ! Ξεκινώντας από τις πρώτες, μηχανικοί από τα Πανεπιστήμια Pittsburgh και Carnegie Mellon σχεδίασαν μια νέα γενιά από ρομπότ που θα είναι προγραμματισμένα να φροντίζουν τους ηλικιωμένους και τους ασθενείς. Το πρωτότυπο



δείγμα των καινούριων αυτών ρομπότ ονομάστηκε Φλώρα και θα μπορεί, ανάμεσα στα άλλα, να υπενθυμίζει στους ανθρώπους πότε πρέπει να πάρουν τα φάρμακά τους, να ανοίγει μπουκάλια για όσους πάσχουν από αρθρίτιδα, να καταγράφει την πίεση και τη θερμοκρασία τους και να ενημερώνει το γιατρό με e-mail σε περίπτωση που διαπιστώσει κάποιο ιατρικό πρόβλημα.

Τα ρομπότ-δεινόσαυροι προορίζονται να μετατρέψουν τα μουσεία φυσικής ιστορίας σε σύγχρονα, αλλά ακίνδυνα... Jurassic Park! Έτσι, αντί ο επισκέπτης να πλησιάζει κάποιο ομοίωμα δεινοσαύρου-έκθεμα, ο δεινόσαυρος θα πλησιάζει τον ίδιο και θα του επιδεικνύει τα χαρακτηριστικά του! Ανάμεσα στους σχεδιαστές του εκπληκτικού αυτού project, που χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση, είναι και ένας Έλληνας, ο Βασίλης Παπαντωνίου, που εργάζεται σε ένα ερευνητικό κέντρο της Λαμίας. Το βάρος των τεχνητών δεινοσαύρων θα υπερβαίνει τα 80 κιλά και θα μπορούν να εξομοιώνουν μια πληθώρα κινήσεων, ενώ τα μουσεία που θα τους φιλοξενούν θα είναι εφοδιασμένα με ειδική κάμερα η οποία θα ελέγχει τις κινήσεις τους ώστε, σε

περίπτωση που διαπιστωθεί η παραμικρή ανωμαλία σε αυτές, να ακινητοποιούνται αμέσως.

Μια και αναερόμαστε στους δεινοσαύρους, Αργεντινοί παλαιοντολόγοι δήλωσαν στις 18 Ιανουαρίου ότι ανακαλύφθηκαν απολιθώματα του

μεγαλύτερου σε μέγεθος εκπροσώπου του είδους που έχει βρεθεί μέχρι σήμερα, από έναν χωρικό στην περιοχή της νότιας Παταγονίας. Το μήκος του σκελετού υπολογίζεται ανάμεσα σε 48 και 50 μέτρα, το βάρος του αρκετά μεγαλύτερο από 100 τόνους, ενώ η ηλικία του ξεπερνά τα 100 εκατομμύρια χρόνια! Τι ρομπότ 80 κιλών μου λέτε τώρα, this is the real thing...



Το Hubble ξανά σε λειτουργία

Το περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble, για το οποίο σας γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος ότι επισκευάστηκε πρόσφατα από τους αστροναύτες του Discovery, ξανάρχισε τη λειτουργία του, αφού πέρασε με απόλυτη επιτυχία μία σειρά από τεστ στα οποία το υπέβαλαν οι αρμόδιοι επιστήμονες της NASA. Αυτό το δεκαπενθήμερο έχουμε για εσάς τις πρώτες φωτογραφίες του Hubble που δόθηκαν στη δημοσιότητα για το 2000 (δεν τραβήχτηκαν χρησιμοποιώντας τα ολοκαίνουρια "μάτια" του, αλλά παλαιότερα - για τις καινούριες θα χρειαστεί να

Αυτό το δεκαπενθήμερο έχουμε για εσάς τις πρώτες φωτογραφίες του Hubble που δόθηκαν στη δημοσιότητα για το 2000.

περιμένουμε λίγο ακόμα ώστε να ολοκληρωθεί η επεξεργασία τους), οι οποίες απεικονίζουν ένα αρκετά αινιγματικό νεφέλωμα που βρίσκεται στον αστερισμό της Κασσιόπης και μοιάζει εκπληκτικά με ένα μπαλόνι που διαστέλλεται, καθώς επίσης τη γέννηση ενός νέου άστρου σε έναν κοντινό μας γαλαξία. Hubble, welcome back!





Εγκαταλείψατε το διαστημόπλοιο

Επειτα από έξι εβδομάδες άκαρπων ερευνών, η NASA αποφάσισε να εγκαταλείψει οριστικά τις προσπάθειες για την ανεύρεση του Mars Polar Lander, του διαστημοπλοίου που επρόκειτο να προσεδαφιστεί στον Αρη στις 3 Δεκεμβρίου, για την απώλεια του οποίου σας είχαμε ενημερώσει από αυτήν εδώ τη στήλη πριν από ένα μήνα. Η ομάδα ελέγχου είχε χρησιμοποιήσει, μάλιστα, ένα άλλο διαστημόπλοιο που βρίσκεται εδώ και καιρό σε τροχιά γύρω από τον Κόκκινο Πλανήτη, τον Mars Global Surveyor, προκειμένου ο τελευταίος να τραβήξει φωτογραφίες από την περιοχή όπου θα προσγειωνόταν ο Mars Polar Lander και οι οποίες θα ήταν πιθανό να εντοπίσουν το χαμένο διαστημόπλοιο. Δυστυχώς, οι

φωτογραφίες δεν κατάφεραν να βρουν κανένα ίχνος του, ενώ οι επιστήμονες φαίνεται πως συγκλίνουν τελικά στο συμπέρασμα πως ο Mars Polar Lander συνετρίβη στο βάθος ενός φαραγγιού, αφού

Οι επιστήμονες φαίνεται πως συγκλίνουν τελικά στο συμπέρασμα πως ο Mars Polar Lander συνετρίβη στο βάθος ενός φαραγγιού, αφού πρώτα προσπάθησε ανεπιτυχώς να προσεδαφιστεί σε μια απότομη πλαγιά του.

πρώτα προσπάθησε ανεπιτυχώς να προσεδαφιστεί σε μια απότομη πλαγιά του. Δεν πειράζει NASA, better luck next time...



Νέες ενδείξεις για υπόγειο ωκεανό στην Ευρώπη

Για τις πιθανότητες ύπαρξης ζωής, έστω και σε πρωταρχική μορφή, σε έναν υπόγειο ωκεανό που οι επιστήμονες πιστεύουν ότι βρίσκεται στο δορυφόρο του Δία Ευρώπη, σας έχουμε μιλήσει από την πρώτη κιόλας συνάντησή μας μέσα από αυτή τη στήλη. Νέα δεδομένα που προέρχονται από το Galileo, το διαστημόπλοιο της NASA που



βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον μεγαλύτερο πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος και τους δορυφόρους του, έρχονται τώρα

να ενισχύσουν ακόμα περισσότερο τις θεωρίες που μιλούν για έναν τέτοιο ωκεανό στην Ευρώπη. Όπως ανακοίνωσαν οι ειδικοί, οι οποίοι μελετούν τα στοιχεία που καταγράφει το Galileo, οι πρόσφατες μετρήσεις των οργάνων του

Νέα δεδομένα που προέρχονται από το Galileo έρχονται τώρα να ενισχύσουν ακόμα περισσότερο τις θεωρίες που μιλούν για έναν υπόγειο ωκεανό στην Ευρώπη.

διαστημοπλοίου δείχνουν πως το μαγνητικό πεδίο που διαθέτει η Ευρώπη είναι μεταβαλλόμενο, κάτι που μπορεί να επιτευχθεί, σύμφωνα με όσα γνωρίζουμε μέχρι σήμερα, μόνο εφόσον στο εσωτερικό του δορυφόρου υπάρχουν ισχυρά ηλεκτρικά ρεύματα, προερχόμενα από έναν ωκεανό που περιέχει νερό παρόμοιας σύστασης με αυτό

που διαθέτουν οι θάλασσες της Γης. Λέτε στο μέλλον να πηγαίνουμε για ψάρεμα στο πλανητικό σύστημα του Δία; Προς το παρόν, πάντως, αυτοί που φαίνεται πως έχουν πιάσει ένα ψάρι, και μάλιστα μεγάλο, είναι οι επιστήμονες...

Στη μάχη για ένα πιο ανθρώπινο Millennium

Η αλματώδης εξέλιξη της τεχνολογίας και η ολοένα αυξανόμενη ευημερία που αυτή συνεπάγεται, συχνά μας κάνουν να ξεχνάμε τους συνανθρώπους μας που, δυστυχώς, δεν είναι σε θέση να

ενώ στις τάξεις της συγκαταλέγονται αρκετά διάσημα ονόματα, όπως ο Αντώνης Σαμαράκης, η Νάνα Μούσχουρη, ο Roger Moore, ο Sir Peter Ustinov και η βραβευμένη με Όσκαρ Susan Sarandon. Η τελευταία εκπροσώπησε την UNICEF σε ένα διεθνές συνέδριο που έλαβε χώρα στη Νέα Υόρκη με αντικείμενο την κατάσταση των παιδιών στον κόσμο με την είσοδο της νέας χιλιετίας. Σας παραθέτουμε ένα μικρό χαρακτηριστικό απόσπασμα από τα όσα είπε: "Όταν τα παιδιά μου ξυπνούν το πρωί ξέρουν ότι θα φάνε πρωινό, θα αγκαλιαστούν από τους γονείς τους, θα πάνε σε ένα καλό, ασφαλές σχολείο, θα επιστρέψουν στο σπίτι και θα έχουν βοήθεια για τις σχολικές εργασίες τους. Τα πιάτα είναι γεμάτα και οι βιτρίνες των καταστημάτων εκθαμβωτικές. Ωστόσο την ίδια στιγμή η μεγάλη πλειονότητα των παιδιών και γυναικών του κόσμου στέκουν τρέμοντας στο χέλιος του γκρεμού". Ας ελπίσουμε πως η νέα χιλιετία, εκτός από

Στις τάξεις της UNICEF συγκαταλέγονται αρκετά διάσημα ονόματα, όπως ο Αντώνης Σαμαράκης, η Νάνα Μούσχουρη, ο Roger Moore, ο Sir Peter Ustinov και η βραβευμένη με Όσκαρ Susan Sarandon.

απολαύσουν, για διάφορους λόγους, μαζί μας τα αγαθά αυτής της προόδου. Τα πράγματα είναι μάλιστα ακόμα πιο τραγικά,



αν αναλογιστούμε ότι, ανάμεσα στους πολίτες αυτού του πλανήτη που δεν έχουν την τύχη να διαθέτουν το δικό μας βιοτικό επίπεδο, συγκαταλέγονται αρκετά εκατομμύρια παιδιών. Η UNICEF είναι μία διεθνής οργάνωση που νοιάζεται και προσπαθεί να βελτιώσει τις συνθήκες διαβίωσης αυτών ακριβώς των παιδιών,

νέες ανακαλύψεις, εφευρέσεις, καταναλωτικά προϊόντα και προηγμένες τεχνολογίες, θα φέρει και αυτό που ίσως χρειαζόμαστε πάνω απ' όλα: περισσότερη ανθρωπιά και έναν πλανήτη που θα προσφέρει απλόχερα τα αγαθά του σε όλους ανεξαιρέτα τους κατοίκους του...

Χόλιγουντ εναντίον hackers

Ο κτώ μεγάλες κινηματογραφικές εταιρίες κατέθεσαν μηνύσεις εναντίον τριών ατόμων που ανέβασαν στα Web sites τους το νέο πρόγραμμα αποκρυπτογράφησης των ταινιών DVD, γνωστό ως DeCSS. Κι όταν γράφουμε για οκτώ μεγάλες κινηματογραφικές εταιρίες, το εννοούμε απόλυτα, αφού όλες τους, όπως θα διαπιστώσετε,



συγκαταλέγονται στους κολοσσούς της βιομηχανίας θεάματος του Χόλιγουντ: Universal, Paramount, Metro-Goldwyn-Mayer, Tristar, Columbia, Time Warner, Disney και Twentieth Century Fox! Αν ήμουν

Μια μικρή ομάδα Νορβηγών hackers έφτιαξε, χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία, ένα πρόγραμμα που "σπάει" την προστασία από αντιγραφή σχεδόν σε κάθε δίσκο DVD που κυκλοφορεί στην αγορά!

hacker και με κυνηγούσε μία απ' όλες, ήδη θα αισθανόμουν άσχημα, πόσο μάλλον... όλες μαζί! Η εφωφεία είναι πως οι κινηματογραφικές εταιρίες καθυστέρησαν για δύο-τρία χρόνια την εμφάνιση του πρώτου DVD δίσκου, ενώ η τεχνολογία ήδη υπήρχε, προκειμένου να κατασκευάσουν ένα

ασφαλές σύστημα κρυπτογράφησης που θα τις προστατεύει από παράνομες αντιγραφές, και τώρα μια μικρή ομάδα Νορβηγών hackers έφτιαξε, χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία, ένα πρόγραμμα που "σπάει" αυτή την προστασία σχεδόν σε κάθε δίσκο DVD που κυκλοφορεί στην αγορά! Α, και για να μην αρχίσετε τα τηλέφωνα στο περιοδικό, το DeCSS τελευταία εθεάθη στο DVD link του <http://neworder.box.sk/>

ΟΥΡΑ WEB

Τα sites των ελληνικών ομάδων στο Internet

Συνήθως βλέπουμε τους παίκτες στους αγωνιστικούς χώρους να ιδρώνουν και να ματώνουν για τη φανέλα και για την τιμή της χωρίς να λογαριάζουν τα χρήματα. ("Πρόεδρε, με 900 εκατομμύρια το χρόνο υπογράφω συμβόλαιο, αλλιώς θα πάω σε άλλη ομάδα.") Οι φίλαθλοι στις εξέδρες, αυτοί οι ευγενικοί άνθρωποι που με τις οικογένειές τους πάνε στο γήπεδο να δουν τις αγαπημένες τους ομάδες, χειροκροτούν και διασκεδάζουν... ("Βρε μ... επόπτη, πού το είδες το offside; Ναααα πάρε να 'χεις"), φροντίζοντας πάντοτε να διατηρούν και να διαφημίζουν το φίλαθλο πνεύμα... (Τρομερά επεισόδια ξέσπασαν στο σημερινό ντέρμπι μεταξύ των οπαδών των δύο ομάδων. Ο υποκινητής των επεισοδίων φέρεται να είναι ο αρχισυντάκτης του περιοδικού "PC Master" Βαγγέλης Κράτσας, όταν αντιλήφθηκε πως οι συντάκτες του ήταν στην αντίπαλη εξέδρα και του έκαναν χειρονομίες...)

το Μανώλη Φουρνιστάκη
maf13@x-treme.gr



Ο λα τα ανωτέρω φαντάζουν λίγο τραγελαφικά, αλλά το ελληνικό ποδόσφαιρο δεν απέχει και πολύ από την πραγματικότητα. Ιδίως φέτος το ελληνικό πρωτάθλημα έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον με τις φήμες για τα παρασκηνιακά παιχνίδια να είναι πιο έντονες από ποτέ, αλλά αυτό το θέμα χρήζει

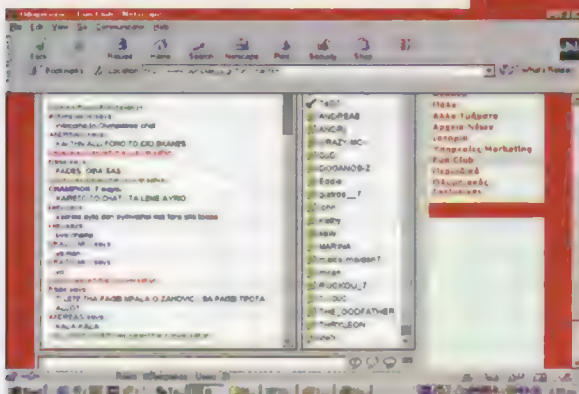
ανάλυσης από τον αθλητικό Τύπο.

Λίγο πολύ, οι περισσότεροι από εμάς παρακολουθούμε από κοντά τις ομάδες μας

και την πορεία τους στο πρωτάθλημα, είτε γινόμενος στο γήπεδο, είτε βλέποντας τηλεόραση είτε ακούγοντας το ραδιόφωνο, είτε τέλος, διαβάζοντας εφημερίδες. Αυτοί είναι και οι παραδοσιακοί τρόποι ενημέρωσης. Εδώ και μερικά χρόνια όμως, με την ανάπτυξη του Internet, οι οπαδοί αλλά και αρκετές ΠΑΕ άρχισαν να εκμεταλλεύονται αυτό το νέο τρόπο ενημέρωσης και προβολής των ομάδων τους. Κάποιες ΠΑΕ δημιούργησαν τα λεγόμενα επίσημα sites τους, όπου προβάλλουν και διαφημίζουν το σύλλογό τους, ενώ οι οπαδοί ή ακόμη και οι σύνδεσμοι δημιούργησαν τα δικά τους "ανεπίσημα" sites και με περισσότερο αυθόρμητο τρόπο προβάλλουν την αγαπημένη τους ομάδα, δημοσιεύοντας παράλληλα τα νέα της και διατηρώντας μια σειρά από άλλες δραστηριότητες, όπως chat rooms, φωτογραφίες ή διάφορα αρχεία που αφορούν στην ομάδα. Στο παρόν άρθρο θα ασχοληθούμε με τις σελίδες των τριών μεγάλων ομάδων της Αθή-



νας και της Θεσσαλονίκης και με κάποιες μικρές αναφορές σε ορισμένες -θεωρητικά- μικρότερες ομάδες. Θα θέλαμε να απολογηθούμε στους φιλάθλους εκείνους που πιθανώς να μη βρουν κάποια αναφορά για την ομάδα τους, αλλά δυστυχώς ο χώρος μας είναι περιορισμένος και καθίσταται αδύνατο να αναφερθούμε σε όλες τις ελληνικές ομάδες οι οποίες ενδεχομένως να έχουν κάποια σελίδα στο Διαδίκτυο. Συνεπώς, ας ξεκινήσουμε με τον...



Οι συζητήσεις στο chat room του Ολυμπιακού δίνουν και παίρνουν.

...ΠΡΩΤΟ ΤΟΥ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ...

...Ολυμπιακό (σημειωτέον, το παρόν άρθρο γράφτηκε στις 16 Ιανουαρίου και η ομάδα του Πειραιά μόλις είχε χάσει από τον ΟΦΗ με 2-1, χωρίς να είναι γνωστό το αποτέλεσμα του Παναθηναϊκού). Ο Ολυμπιακός, λοιπόν, η ομάδα με το μεγαλύτερο κοπάδι... εεεε... η λαοφιλέστερη ομάδα εννοούσα, δεν μπορούσε να απουσιάζει από το Διαδίκτυο, και μάλιστα η επίσημη σελίδα της ομάδας είναι αξιόλογη. Οι οπαδοί του Ολυμπιακού -ναι, σε σας απευθύνομαι, τους περήφανους γαύρους- δεν έχετε



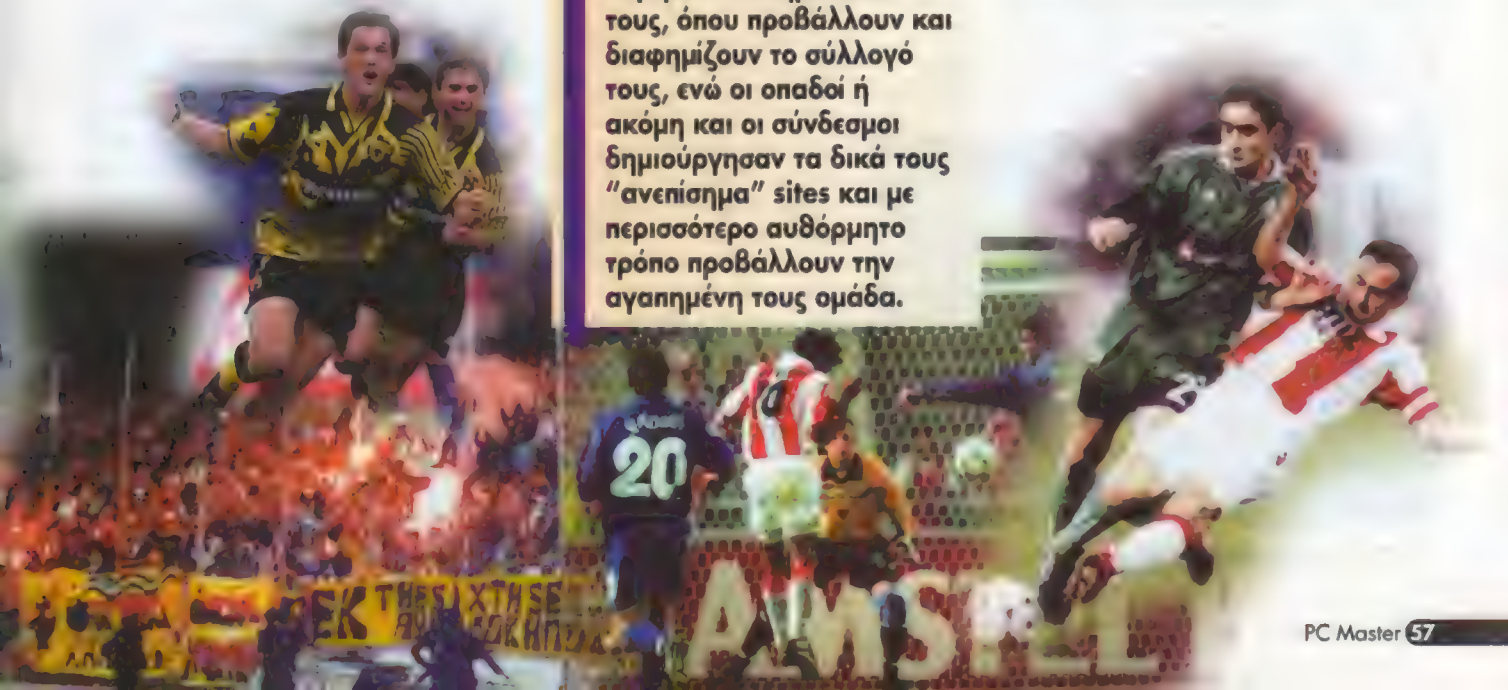
Η κεντρική σελίδα του επίσημου site του Ολυμπιακού.

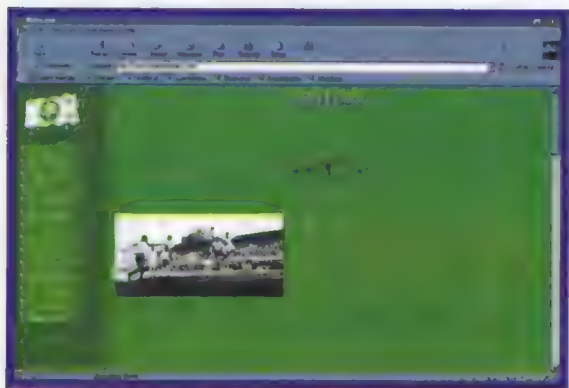
παρά να πληκτρολογήσετε www.olympriakos.gr για να το επισκεφθείτε.

Μπαίνοντας στο site θα δείτε όλα τα τελευταία νέα της ομάδας τόσο στο μπάσκετ όσο και στο ποδόσφαιρο. Στο δεξί μέρος της οθόνης θα δείτε και τα υπόλοιπα τμήματα του site. Εμείς ασχοληθήκαμε περισσότερο με το τμήμα του ποδοσφαίρου, όπου εκεί συναντήσαμε κυρίως τις πιο πρόσφατες ειδήσεις και εξελίξεις του Ολυμπιακού στο πρωτάθλημα και το κύπελλο. Ενδιαφέρουσα ωστόσο ήταν και η περιήγησή μας στο υπόλοιπο site. Τα τμήματα που μπορείτε να επισκεφθείτε είναι αρκετά. Φυσικά, μπο-

ρείτε να δείτε τα τεκταινόμενα στο μπάσκετ, το βόλεϊ αλλά και το πόλο, όπου ο Ολυμπιακός τα πάει αρκετά καλά. Αλλά πέραν των καθαρά αθλητικών links μπορείτε να μπείτε στο Ολυμπιακός Exclusives για να δείτε άλλα καλούδια, όπως μπλουζάκια, κασκόλ, μπρελόκ και άλλα αντικείμενα με τον Θρύλο να τα κοσμεί. Για παράδειγμα, ο φίλτατος ερυθροχίτων Ηλίας Καφούρος έχει στο γραφείο του ένα σουβέρ με το έμβλημα του Ολυμπιακού και είναι γεμάτος μπρελόκ... τι να πει κανείς; Σημείο αναφοράς αποτελεί το γεγονός ότι μέσω του Web site παρέχεται η δυνατότητα του "γήπεδο on demand", με άλλα λόγια μπορείτε να παρακολουθήσετε σε απευθείας μετάδοση τους αγώνες του Ολυμπιακού κάνοντας χρήση των δυνατοτήτων της Java 2. Φυσικά, δεν θα μπορούσαν να λείψουν τα ιστορικά στοιχεία της ομάδας, το fun club και πληροφορίες για τα λοιπά αθλητικά τμήματα της λαοφιούς ομάδας του

Κάποιες ΠΑΕ δημιούργησαν τα λεγόμενα επίσημα sites τους, όπου προβάλλουν και διαφημίζουν το σύλλογό τους, ενώ οι οπαδοί ή ακόμη και οι σύνδεσμοι δημιούργησαν τα δικά τους "ανεπίσημα" sites και με περισσότερο αυθόρμητο τρόπο προβάλλουν την αγαπημένη τους ομάδα.





To section της ιστορίας των Green Web Fans.

Πειραιά. Πρόκειται για ένα site που αξίζει να δείτε.

Ένα άλλο site του Ολυμπιακού που μπορείτε να δείτε είναι αυτό του συνδέσμου φιλάθλων της Σητείας Κρήτης (www.otenet.gr/acg2pmarc), όπου μπορείτε να βρείτε πληροφορίες σχετικά με το σύνδεσμο, links για άλλες σελίδες του Ολυμπιακού, αρχεία για να κατεβάσετε, φωτογραφίες και, φυσικά, νέα για την ομάδα.

ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ

Οι βάζελι... οι αγαπημένοι φίλοι των γαύρων (εδώ υπάρχει ένας έρωτας μεγάλας), έχουν επίσης σελίδες στο Διαδίκτυο. Μάλιστα, η παρουσία του Παναθηναϊκού στον ηλεκτρονικό κόσμο του Internet είναι αρκετά έντονη. (Α, μην το ξεχάσω... καμιά μεταγραφή, ρε βαζέλια;) "ΠΑΟ, μην κάνεις μεταγραφές, είμαστε πλήρεις σε όλες τις γραμμές - άμα γουστάρεις όμως λιγάκι, πάρε έναν μαύρο απ' το Μοναστηράκι." Αντικειμενικά πάντως ο Παναθηναϊκός τα πάει πολύ καλά στο φετινό πρωτάθλημα, από τη στιγμή που η ομάδα χτίζεται σχεδόν από την αρχή. Ο επίσημος Παναθηναϊκός έχει από το καλοκαίρι δημιουργήσει μία σελίδα την οποία θα βρείτε στο www.pao.gr. Από άποψη αισθητικής το site είναι αρκετά καλά στημένο, δεν είναι όμως τόσο πλούσιο όσον αφορά στις

ειδήσεις της ομάδας, μια και οι ανακοινώσεις είναι αρκετά λίγες. Από εκεί και πέρα, θα βρείτε στατιστικά του Παναθηναϊκού ως συνόλου αλλά και τις επιδόσεις των παικτών. Υπάρχουν τα ιστορικά στοιχεία, κάποια links συνδέσμων και το chat room.

Μία άλλη σελίδα που επισκεφθήκαμε ήταν αυτή των Green Web Fans (www.greenwebfans.com), του πρώτου διαδικτυακού συνδέσμου φιλάθλων. Δηλαδή αυτός ο σύνδεσμος δεν έχει κά-

ποιο διαμέρισμα για τα γραφεία του αλλά το ανωτέρω URL. Από εκεί ανακοινώνονται οι διάφορες δραστηριότητες και εκδηλώσεις του συνδέσμου, από εκεί γίνεται διάθεση εισιτηρίων κ.λπ. Θα δείτε νέα της ομάδας στο ποδόσφαιρο και στα άλλα τμήματα, νέα σχετικά με άλλους συνδέσμους της Ελλάδας και του εξωτερικού, την ιστορία της ομάδας και ένα message board για την ανταλλαγή απόψεων. Από ό,τι είδαμε στο τελευταίο, λίαν συντόμως το site θα αλλάξει εντελώς μορφή. Λογικά, όταν θα διαβάσετε το παρόν άρθρο, το site θα έχει ήδη ανανεωθεί. Αποτελεί εξαιρετική προσπάθεια, αφού δεν έχω συναντήσει ξανά διαδικτυακό σύνδεσμο.

ΑΕΚ

Η αγαπημένη ομάδα του αρχισυντάκτη του περιοδικού που κρατάτε στα χέρια σας. Κάτι το οποίο είναι απαράδεκτο, διότι, όπως καταλαβαίνετε, όταν μπαίνουμε στα γραφεία της σύνταξης επικρατεί μία κίτρινη χούντα, μη αφήνοντας την ελεύθερη έκφραση των λοιπών συντακτών. Ουκ ολίγες φορές έχουν εκτοξευθεί καδρόνια και καρέκλες, όταν κάποιος έχει τολμήσει να πει το παραμικρό κατά της ΑΕΚ. Ηρθε η ώρα της αλήθειας και εδώ πληρώνονται όλα! Αλήθεια, τον Καφούρο πώς δεν τον έχει ευνοήσει ακόμα με τα κόκκινα μπρελοκάκια που έχει στα κλειδιά του; (Δίκιο έχεις, Μανώλη, όμως ποτέ δεν είναι αργά - Vantor) Λοιπόν, στο θέμα μας:

Φυσικά, η ΑΕΚ, ένας ιστορικός σύλλογος, διατηρεί σελίδες στο Διαδίκτυο. Βέβαια φέτος δεν ξέρω τι συναισθήματα έχουν οι ΑΕΚτζήδες, αφού τα έκαναν ολίγον τι... τούμπα (κοβίτς). Αντε να δούμε αν συνέλθουν με τον Παδιακάκη. Ίσως το καλύτερο site της ΑΕΚ βρίσκεται στο www.aek.com, το οποίο είναι αρκετά όμορφο από αισθητικής πλευράς και σχεδιασμού αλλά και πλούσιο σε περιεχόμενο. Στην κεντρική σελίδα θα δείτε ένα μήνυμα καλωσορί-



σματος και τις κυριότερες ειδήσεις. Στο τμήμα του ποδοσφαίρου υπάρχει μία αναλυτικότερη στατιστική σχετικά με την πορεία της ΑΕΚ στο πρωτάθλημα και, φυσικά, πληροφορίες για το δυναμικό της. Στα υπόλοιπα τμήματα του site ενδιαφέρον παρουσιάζει το section που ονομάζεται Internet, όπου εκεί εξηγείται ο σκοπός του, και μάλιστα σε οκτώ γλώσσες. Εν συνεχεία θα δείτε πληροφορίες γενικότερα για το Διαδίκτυο και το πώς να επικοινωνήσετε με άλλους φίλους της Ένωσης. Μπορείτε μέσα από το www.aek.com να κατεβάσετε αρχεία όπως φωτογραφίες, ήχους και βίντεο, να δείτε αναλυτικότερα τις ειδήσεις που αφορούν στην ομάδα ποδοσφαίρου αλλά και τα τμήματα βόλεϊ και μπάσκετ.

Ένα άλλο site που μπορείτε να δείτε είναι αυτό των Original 21 - London Club (www.geocities.com/Colosseum/Loge/2191/index.html), το οποίο ασχολείται κυρίως με τις δραστηριότητες του συνδέσμου αλλά βεβαίως και με την ομάδα. Όσοι το επισκεφθείτε θα βρείτε αρκετό φωτογραφικό υλικό από τις εκδρομές των Original 21 - London Club και αρκετά links άλλων sites των Original. Ευχαριστημένος, κ. Κράτσα; Μην ξεχάσετε το πριμ που μου υποσχεθήκατε!!! (Έγινε, Μανώλη, δικά σου τα μπρελόκ του Καφούρου - Vantor)

ΠΑΟΚ

Είναι δυνατόν οι ΜΠΑΟΚΑΡΕΣ να μην έχουν εισβάλει στο Internet; Ε, σου λείπει, όλο στον

ΑΠΟΛΛΩΝ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ

Ένα ενδιαφέρον site που συναντήσαμε ήταν αυτό του Απόλλωνα Καλαμαριάς (www.ma.ic.ac.uk/as1198/kalamaria/). Σε αυτό το site θα δείτε όλα τα τελευταία νέα της ομάδας καθώς και πληροφορίες που αφορούν στο σύλλογο.

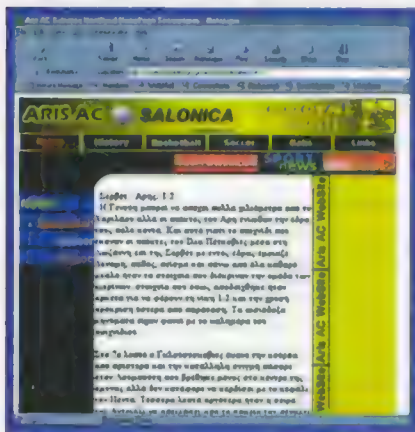


Η homepage του aek.com.



Η homepage του paok.com.

αγωνιστικό χώρο θα μπαίνουμε, ας μπούμε και κάπου αλλού. Η πρώτη σελίδα του ΠΑΟΚ που είδαμε (www.paok.com) μας άφησε σίγουρα θετικές εντυπώσεις, αφού καλύπτει τα πάντα γύρω από την ομάδα σε όλους τους τομείς και με συνεχή updates, δείχνοντας έτσι την αγάπη των συντελεστών του για την ομάδα. Θα δείτε, όπως σε όλα τα sites, τα τελευταία νέα της



Η σελίδα του Aris AC Salonica.

ομάδας σε ποδόσφαιρο και μπάσκετ και άλλες ειδήσεις αναφορικά με τις εξελίξεις των συνδέσμων. Ακόμα θα βρείτε συνεντεύξεις, το forum στο οποίο μπορείτε να ανταλλάξετε απόψεις και ένα webting με όλα τα sites που αφορούν στον ΠΑΟΚ. Εκείνο που μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση ήταν ένα link που ονομαζόταν "Η μαύρη λίστα των οπαδών", από την οποία στέλνετε μέσω e-mail ονόματα ή περιπτώσεις ανθρώπων που έχουν εκφραστεί ή ενεργήσει κατά του ΠΑΟΚ. Στο τμήμα του ποδοσφαίρου, το οποίο είδαμε περισσότερο, θα συναντήσετε όλα τα στατιστικά της περσινής και της φετινής σεζόν, φωτογραφίες, το δυναμικό της ομάδας, το hall of fame και έναν αναλυτικό πίνακα του πρωταθλήματος, ο οποίος δεν είναι κολακευτικός για τον ΠΑΟΚ, μια και η θέση

του είναι αρκετά χαμηλή φέτος. Για να δούμε αν το φάρμακο Ντούσαν κάνει τίποτα... εδώ τον Ολυμπιακό έκανε ομάδα!

Ακόμα, μπορείτε να κάνετε μια βόλτα από το www.paok.net, το οποίο επίσης ανανεώνεται συχνά και αναφέρει λίγο πολύ ό,τι και το www.paok.com.

ΑΡΗΣ

Οι κιτρινόμαυροι του Βορρά και οι αγαπημένοι φίλοι των γειτόνων τους δικέφαλων του Βορρά (άλλος έρωτας με-

γάσάσάσος). Ε, ναι λοιπόν, και οι "αρειανοί" έχουν σελίδες στο Διαδίκτυο, μόνο που αυτοί είναι κιτρινοί και όχι πράσινοι, όπως τους έχουμε συνηθίσει στα έργα επιστημονικής φαντασίας. Το ARISweb (arisweb.hypermart.net) είναι πράγματι ένα εξαιρετικό site και μπορεί να καλύψει κάθε απαιτητικό οπαδό. Στο section του ποδοσφαίρου θα βρείτε τα στατιστικά της περσινής και της φετινής περιόδου, γενικότερες πληροφορίες για την ομάδα, όπως την ιστορία της, βιογραφίες, έμπυχο υλικό, προπονητή, γήπεδο κ.λπ., καθώς και τις εξελίξεις στην ομάδα με όλα τα τελευταία αποτελέσματα. Σε άλλα σημεία του site μπορείτε να δείτε τα γεγονότα στο μπάσκετ, πώς θα καταχωρίσετε links άλλων sites του Αρη, διάφορους τρόπους επικοινωνίας στο Διαδίκτυο με άλλους οπαδούς και φίλους της ομάδας (mIRC, ICQ, message board), στήλες που σχολιάζουν τα τεκταινόμενα στο σύλλογο και ένα αφιέρωμα στον μεγάλο του ελληνικού μπάσκετ Νίκο Γκάλη.

Επισκεφθήκαμε και το Aris AC Salonica, ένα ανεπίσημο site στο www.webdesign.gr/soccomnews.htm, το οποίο, αν ανανεωνόταν συχνά, θα αποτελούσε μία πολύ όμορφη και δυναμική παρουσία στο Διαδίκτυο.

ΗΡΑΚΛΗΣ

Η παρουσία των γηραιών του Βορρά ναι μεν δεν είναι πολύ έντονη πλην όμως είναι ιδιαίτερα δυναμική. Το πρώτο site που επισκεφθήκαμε ήταν αυτό του Ηρακλής ATHENS FAN CLUB (myrage.goplay.com/IRAKLIS-ATHENS/). Περίεργο είναι το χαρακτηριστικό σύμφωνο με το οποίο με την είσοδό σας στο site θα αρχίσει να παίζει το soundtrack της ταινίας "Star Wars". Τώρα, τι σχέση έχει αυτό με τον Ηρακλή, προ-

ΠΑΝΙΩΝΙΟΣ

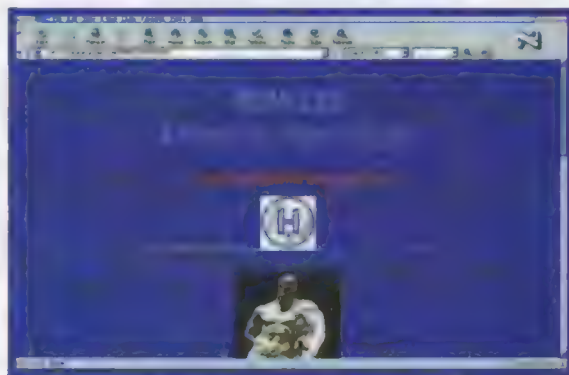
Ένας από τους ιστορικότερους συλλόγους, ο Πανιώνιος, δεν θα μπορούσε να λείπει από το χώρο του Διαδικτύου. Οι συντελεστές του site έχουν δημιουργήσει μία πολύ όμορφη σελίδα (members.tripod.com/Sakis3/panionios.html) με όλα τα στοιχεία που θα ενδιέφεραν κάθε φίλο του Πανιωνίου και όχι μόνο.



σωπικά δεν κατάλαβα. Κατά τα άλλα, στο site θα βρείτε όλα όσα αφορούν στην ομάδα, αποτελέσματα, message board, γκάλοπ σχετικά με τον Ηρακλή, links και chat room. Γενικά, είναι αρκετά όμορφο ως σχεδίαση και ως στήσιμο. Ένα άλλο site που επισκεφθήκαμε ήταν το Ηρακλής Γαλάζιοι (www.geocities.com/Colosseum/Base/1187). Το site αυτό είναι παρόμοιο με εκείνο των Iraklis-Athens ως προς το περιεχόμενο, δηλαδή περιέχει πληροφορίες για την ΠΑΕ, αποτελέσματα, έμπυχο δυναμικό, στατιστικά, βαθμολογική θέση και το πού θα βρείτε εισιτήρια - ένα αρκετά σημαντικό link.

Εται έχει σε γενικές γραμμές η κατάσταση με τα διαδικτυακά ντέρμπι. Απαντες οι οπαδοί επαγρυπνείτε και κάνετε τις βόλτες σας στα ηλεκτρονικά στέκια των ομάδων σας. Πάνω από όλα, όχι βία στα γήπεδα και στις σελίδες. Αν τυχόν ορισμένα σχόλια που γράφτηκαν ανωτέρω δεν σας αρέσουν, ένα να θυμάστε: ο Κράτσας με έβαλε!

PC



Η homepage του Iraklis Athens Fan Club.

FIFA 2000 vs FIFA 99

Ένας αγώνας... διαφορετικός από τους άλλους!

Πριν από την κυκλοφορία του FIFA 2000 οι gamers όλης της υφηλίου δόξαζαν τη θεά EA SPORTS, που μας ευλόγησε με το αγαθό του εξομοιωτή ποδοσφαίρου. Οι μέρες πλησίαζαν και η νέα "ενσάρκωση" του FIFA όδευε προς την ολοκλήρωσή της.

Μα η στιγμή αυτή έφτασε. Και πέρασε... Και κανένας δεν ζητωκραύγασε όσο αναμενόταν. Τα περιοδικά και τα sites που έπλεκαν το εγκώμιο του νέου FIFA ήταν μετρημένα στα δάχτυλα. Ίσως τελικά δεν είναι τόσο καλό παιχνίδι όσο θα έπρεπε. Ίσως έγιναν κάποια τραγικά λάθη, που καταστρέφουν τη συνολική εικόνα. Ίσως...

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



σύγκριση με τον προκάτοχο του τίτλου του κορυφαίου εξομοιωτή ποδοσφαίρου FIFA 99 είναι αναμενόμενη.

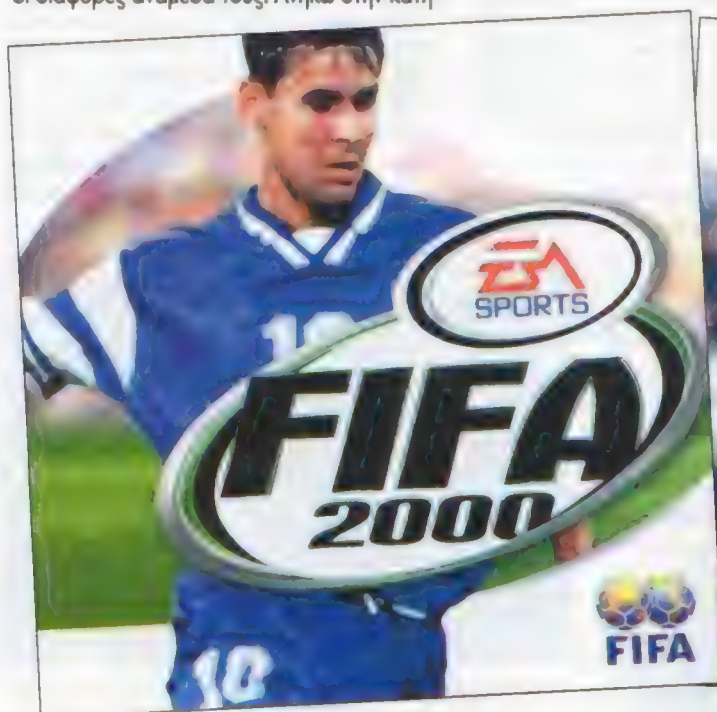
Όσο περισσότερο έχετε ασχοληθεί με το εν λόγω παιχνίδι τόσο φανερό - αλλά και ενοχλητικό - θα σας φαίνονται οι διαφορές ανάμεσά τους. Ανήκω στην κατη-

γορία των παικτών που μπορούν να δηλώσουν με βεβαιότητα πως έχουν συμπληρώσει πολλά οκτώωρα μπροστά στον υπολογιστή με συντροφιά το FIFA, ίσως περισσότερα από όσα θα επιθυμούσε ο αρχισυντάκτης (αν και εντέλει δεν συναντά ιδιαίτερα προβλήματα στα χρονοδιαγράμματα παράδοσης των άρ-

θρων - ας είναι καλά το νέο του, βιονικό μα-
στήγιολ). Όπως και κάθε άλλος πωρωμένος με τη σειρά FIFA έτσι κι εγώ περίμενα εναγωνίως τη νέα συνέχεια. Όμως οφείλω να ομολογήσω πως απογοητεύτηκα με το αποτέλεσμα. Εκτός του ότι περίμενα περισσότερα, δεν άργησα να παρατηρήσω και ορισμένες αλλαγές που έδιναν ένα ισχυρό πλήγμα στο game-play, καθιστώντας το FIFA 2000 διαφορετικό σε σπλ από το FIFA 99, αλλότριο και απρόσιτο στον ήδη φανατικό οπαδό του. Αλλά ας παρακολουθήσουμε τη σύγκρουση ανάμεσα στους δύο αυτούς μεγάλους τίτλους, για να διαπιστώσουμε αν τελικά η EA SPORTS έκανε ένα μεγάλο λάθος ή αν ξέρει τη δουλειά της καλύτερα από όσο φανταζόμαστε!

1-0: ΚΑΙ ΤΟ ΣΚΟΡ ΑΝΟΙΓΕΙ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΛΕΠΤΑ! (ΓΡΑΦΙΚΑ)

Θέλω να πιστεύω πως το θέμα δεν επιδέχεται σχολιασμό. Το FIFA 2000 υπερέχει ξεκάθαρα σε γραφικά, σε τέτοιο βαθμό ώστε, ακόμη κι αν το FIFA 99 ήταν ολοφάνερα καλύτερο, δεν θα μας έκανε καρδιά να επιστρέψουμε στα παλιά, επειδή έχουμε ήδη γνωρί-



σει την τελειότητα σε αυτό τον τομέα (ίσως μάλιστα αυτή ακριβώς να είναι η πραγματικότητα). Οι παίκτες έχουν μεταβαλλόμενα ύψη, οι κινήσεις δείχνουν φυσικές μέχρι την παραμικρή λεπτομέρεια, έχει δοθεί μεγάλη βάση στο rendering, στις εκφράσεις των προσώπων και τα καιρικά εφέ, ενώ τα στάδια και οι πολλές οπτικές γωνίες που παρέχονται για να τα θαυμάζουμε ικανοποιούν και τον πιο απαιτητικό. Η ποικιλία στο σχεδιασμό των ποδοσφαιριστών (πρόσωπο) και των ομάδων (εμφάνιση) είναι εξίσου καλή, αν και για το τελευταίο θα σας παραπέμψω στην εξαιρετή παρουσίαση του FIFA 2000 στο "PC Master" Δεκεμβρίου, από τον αγαπητό συνάδελφο Ηλία Καφούρο (μακάρι η τέχνη του στο FIFA να ήταν ανάλογη της υψηλής ικανότητάς του στην αρθρογραφία...), όπου εκφράζονται οι δικαιολογημένες ενστάσεις του επί του θέματος... (Για όσους δεν κατάλαβαν, ο ανωτέρω υπαινιγμός αποτελεί το δικό μου μικρόχολο σχόλιο για την οδυνηρή ήττα που υπέστην από αυτόν στο ματς διεκδίκησης του άρθρου του FIFA 2000. Αλλά πού θα μου πάει... Δεν θα μου παραχωρήσει κάποτε το δικαίωμα για ρεβάνς; Μου χα χα χα! Θα δει τι έχει να πεί!)

ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΤΟΥ RONALDO ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΑΔΟΣΑ... ΤΟ 1-0 ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ (ΗΧΟΣ)

Εδώ οι αντίπαλοι κονταροχτυπιούνται σκληρά, χωρίς κανένας να αναδεικνύεται νικητής. Και τα δύο FIFA μας έχουν συνηθίσει σε πολύ ενδιαφέροντα soundtracks, επίσης τα ηχητικά εφέ στη διάρκεια του αγώνα παραμένουν κατά ένα μεγάλο ποσοστό τα ίδια, ενώ η διαφορά σε όσα αλλάζουν είναι στην ουσία ανεπαίσθητη. Όσο για το σχολιασμό, τόσα χρόνια παράγει εξομοιωτές ποδοσφαίρου η ΕΑ, ακόμη δεν κατάφερε να διορθώσει τα εκτός τόπου και χρόνου σχόλια που ακούγονται συχνά πυκνά από τους εκφωνητές. Ας ελπίσουμε πως στο FIFA 2001 η κατάσταση θα είναι διαφορετική...

ΜΟΝΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟ ΤΕΡΜΑ ΚΑΙ... 2-0! (ΑΙ - PHYSICS)

Το πρώτο που ξεχωρίζει είναι η αυξημένη νοημοσύνη του τερματοφύλακα. Πλέον οι έξοδοι είναι συνηθέστερες, οι επεμβάσεις πιο αποτελεσματικές, όμως μερικές φορές θα σας έρχεται στο νου η εντύπωση πως "πάλι το 'έπνιξε' ο άτιμος! Ούτε ο Μιχόπουλος να ήταν...", μολονότι θα έχει προηγηθεί του γκολ μία δεσματική βουτιά. Η κατάσταση δεν είναι τόσο τραγική όσο στο FIFA 99. (Αυτά τα loose ball θα μου μείνουν αξέχαστα, για την ικανότητά τους να εκνευρίζουν τον αντίπαλο - δεν είναι και λίγο να βλέπεις τον επιθετικό να σουτάρει εκτός μεγάλης περιοχής και ο τερματοφύλακός σου να αφήνει το χαλαρό σουτ να περνά μέσα από τα πόδια του, κατα-



Επειτα από μακρόχρονη έρευνα, ανακαλύψαμε τον Καφουριάν, μακρινό εξάδελφο από το Κουρδιστάν γνωστού συντάκτη (ονόματα δεν λέμε, οικογένειες δεν διγουμεί!). Παροιμιώδης ομοιότης! Δεν συμφωνείτε;

λίγοντας στο τέρμα...) Παρ' όλα αυτά, η βελτίωση αυτή ήταν αναμενόμενη, αφού αποτελούσε ένα από τα δημοφιλέστερα αιτήματα των ποδοσφαιρόφιλων προς τους προγραμματιστές. Ωστόσο, δεν διορθώθηκε η συμπε-

Το FIFA 2000 προσφέρει πολύ περισσότερα από πλευράς τεχνολογίας σε σύγκριση με τον πρόγονό του FIFA 99, όμως υποπίπτει και σε σοβαρότατα λάθη στον τομέα του gameplay.

ριφορά του τερματοφύλακα όταν γίνεται πανίκος στη μικρή περιοχή. Ως συνήθως, ο τερματοφύλακας αγνοεί παντελώς την ύπαρξη της μπάλας και προτιμά... να ψήσει έναν καφέ, καθώς οι συμπαίκτες του προσπαθούν να αποτρέψουν το μοιραίο. Το γκολ είναι κάτι περισσότερο από σίγουρο...

Ικανοποιημένοι θα μείνετε και από την αυξημένη υπακοή στους φυσικούς νόμους από πλευράς παικτών στο FIFA 2000 έναντι του '99. Δεν αποκλείεται να δείτε τον παίκτη σας να σωριάζεται στο έδαφος έπειτα από σφιχτούς εναγκαλισμούς με την μπάλα (κοινώς, του ήρθε η μπάλα -μετά από σουτ- στο πρόσωπο, την κοιλιά, ή τέλος πάντων σε άλλα ευαίσθητα σημεία του ανδρικού σώματος!). Αυτό που σίγουρα θα σας απογοητεύσει είναι...

ΣΤΙΓΜΙΑΙΑ ΑΔΡΑΝΕΙΑ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΑΜΥΝΤΙΚΟΥΣ, ΚΑΙ ΤΟ FIFA 99 ΜΕΙΩΝΕΙ ΣΕ 2-1 (ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΑΙΚΤΩΝ)

...η αδιαφορία και η αδράνεια όλων των παικτών της ομάδας σας εκτός αυτού που χειρίζεστε. Πρόκειται για ένα χαρακτηριστικό που δύσκολα θα εντοπίσετε, αλλά εάν σας το επισημάνουν, θα διαπιστώσετε ίδιους όμματα πως είναι πέρα για πέρα αληθινό. Τι εννοώ με τα ανωτέρω; Ότι, σε αντίθεση με το FIFA 99, στο FIFA 2000 οι παίκτες της ομάδας σας δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να παρακολουθούν τον αγώνα κινούμενοι μονάχα στο γήπεδο, περιμένοντας εσάς να πάρετε τον έλεγχό τους για να δράσουν. Άλλη περίπτωση για να κάνουν τζαρτζάρισμα, τάκλιν, κεφαλιά ή οτιδήποτε άλλο δεν υπάρχει, παρά μόνο κάτω από δική σας ΑΜΕΣΗ εντολή. Στο FIFA 99 αρκούσε το πάτημα του αντίστοιχου κουμπιού δράσης (τζαρτζάρισμα ή τάκλιν) για να δημιουργηθεί η προδιάθεση στους παίκτες της ομάδας σας για ανάλογη δράση. Δεν ήταν απόλυτη ανάγκη να ελέγχετε το συγκεκριμένο παίκτη για να κοπεί π.χ. ο επιθετικός. Τώρα πια επιβάλλεται να κάνετε αδιάκοπες αλλαγές παικτών (όταν αμύνεστε), ώστε να προλάβετε να αντιδράσετε με το σωστό τρόπο. Το παιχνίδι μετατρέπεται σε έναν αγώνα δρόμου με αντίπαλο το πληκτρολόγιο. Κι αν ήταν μόνο αυτό... Συχνά ο κατάλληλος παίκτης δεν είναι αυτός που σας δίνεται με το πρώτο πάτημα του πλήκτρου. Οι προγραμματιστές προφανώς δεν έλαβαν υπόψη τον παράγοντα "επέλαση", έτσι θα σας δίνεται ο κοντινότερος στην μπάλα παίκτης, έστω κι αν τον έχει ήδη ξεπεράσει ο επιτιθέμενος. Πιστέψτε με, αν παίξετε με καλό αντίπαλο, θα δεχθείτε πολλά γκολ εξαι-



TEAM MANAGEMENT
STARTING LINE-UP

Player	Pos	Status	SPD	SHT	Overall
5 N.Kostenoglou	CB	Start	5	3	45
2 T.Dellas	LB	Start	4	2	42
8 T.Savevski	RM	Start	4	4	49
23 V.Lakis	CM	Start	5	4	49
6 D.Markos	LM	Start	5	3	46
11 D.Nikolaidis	RF	Start	5	5	42
13 Pele	CF	Start	7	7	64
7 C.Maladenis	LF	Start	4	3	47
15 X.Mihailidis	GK	Subst	4	2	36
12 H.Kopitsis	CM	Subst	4	4	48
10 D.Ciric	AM	Subst	5	3	47

AEK Athens

Υστερα από μία μικρή αλλαγή, οι τρεις επιθετικοί της ΑΕΚ: Νικολαΐδης, Μαλαδένης και... Pele!

τίες αυτών των δύο αδυναμιών: αδράνεια παικτών, λανθασμένη μεταβίβαση ελέγχου. Η μεν δεύτερη είναι κληρονομιά των FIFA, η πρώτη όμως διαμορφώθηκε επίτηδες, αφού η ενεργητικότητα των παικτών προϋπήρχε στο FIFA 99 και αφαιρέθηκε παραδόξως στο 2000. Πολύ θα ήθελα να μάθω με ποιο σκεπτικό...

ΚΑΙ ΤΟ 3-1 ΑΠΟ ΤΗ ΝΕΑ ΜΕΤΑΓΡΑΦΗ ΤΟΥ FIFA 2000! (ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ - ΠΛΗΘΥΡΑ ΠΑΙΚΤΩΝ)

Θετικότερες μπορούν να χαρακτηριστούν η προσθήκη των νέων εθνικών πρωταθλημάτων καθώς επίσης η συλλογή με τις κλασικές ομάδες της ιστορίας του παγκόσμιου ποδοσφαίρου. Μπορούμε πια να παίξουμε με την αγαπημένη μας ομάδα της Α' Εθνικής με αντίπαλο όποια ομάδα θέλει ο νους μας, είτε αυτή είναι η Fenerbahce (να βγάλουμε το άχη μας, σε περίπτωση που έχουμε τίποτα ενάντια στους προσφιλείς μας γείτονες) είτε η

Βραζιλία του Πελέ. Μπορεί το FIFA '99 να μη διέθετε τέτοια ποικιλία, όμως οι συνδέσεις και τα στατιστικά των ομάδων ήταν πιο προσεγμένα. Έτσι, δεν κινδύνευε ο Μπορέλι να βρεθεί άξαφνα στον Απόλλωνα, ούτε ο Μοκόγκο (!!) στον ΠΑΟΚ... Αλλά για να μη θεωρηθεί πως μεροληπτώ, αναγνωρίζω πως η προσπάθεια είναι αξιόπαινη και με επαρκή συνέπεια. Σίγουρα στο μέλλον θα δοθεί ακόμη μεγαλύτερη έμφαση. Επιπλέον, ποιος δεν θα ήθελε να μπορεί να αναπαράγει κλασικά ποδοσφαιρικά ματς, δίνοντάς τους ίσως και την κατάληξη που αυτός επιθυμεί;

ΛΑΘΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΑΠΟ ΠΛΕΥΡΑΣ ΑΜΥΝΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ Η ΔΙΑΦΟΡΑ ΜΕΙΩΝΕΤΑΙ ΣΤΟ ΕΝΑ ΓΚΟΛ: 3-2 (TEAM MANAGEMENT)

Ξέρετε πολύ καλά σε τι αναφέρομαι. Το σύστημα με τις προωθήσεις και τις μετατοπίσεις κάθε παίκτη ξεχωριστά στον αγωνιστικό χώρο

καταργήθηκε. Στη θέση του έχει τεθεί ένα αντίστοιχο που επιτρέπει μικρές μονάχα υποδείξεις για τη στρατηγική της ομάδας και τις κινήσεις των παικτών. Μολονότι φαντάζει πιο εντυπωσιακό, έπειτα από σχετική ενασχόληση με το θέμα θα καταλήξετε να αναπολείτε τα περασμένα!

ΚΑΙ Η ΠΟΛΥΠΟΘΗΤΗ ΙΣΟΦΑΡΙΣΗ: 3-3! (ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ)

Στην προσπάθειά της η ΕΑ να κάνει το FIFA κατά το δυνατόν ρεαλιστικότερο, παραμέλησε έναν ουσιώδη παράγοντα: το βαθμό δυσκολίας. Οι διαβαθμίσεις της δυσκολίας παραμένουν ίδιες σε όνομα αλλά σε σύγκριση με του FIFA 99 η δυναμικότητά τους είναι αισθητά μικρότερη. Όσοι τα βρίσκατε σκούρα στο World Class του FIFA 99 τώρα θα δείτε πως όλα είναι πολύ απλούστερα στην πορεία προς την επικράτηση. Ενώ όσοι λίγο έως πολύ καταφέρνατε να νικάτε θα απογοητευθείτε από την έλλειψη επαρκούς ανταγωνισμού από τον υπολογιστή. Η αναζήτηση ανθρώπινου αντιπάλου είναι η μόνη λύση. Δεν είναι όμως η καλύτερη, ούτε είμαστε υποχρεωμένοι να την υποστούμε αδιαμαρτύρητα. Ανάμεσα σε ρεαλισμό και gameplay προτιμώ να υπερτερεί το δεύτερο, σε μια αναλογία εντός του πλαισίου της λογικής. Φαίνεται πως η ΕΑ έχει αντιθέτη άποψη.

ΤΟ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΣΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΛΕΠΤΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ ΚΑΙ... 3-4! (ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ)

Στα θετικά αυτού του τομέα συγκαταλέγεται η ενσωμάτωση ρύθμισης για το κλασικό λάθος των περισσότερων παικτών ανεξαρτήτως δυναμικότητας: Σε πιθανή διεκδίκηση της μπάλας (πάσα ή σέντρα), ο κάτοχος της μπάλας δεν αντιλαμβάνεται πως έχει την μπάλα στην κατοχή του και πατούσε το πλήκτρο τζαρτζαρίσματος για να την κλέψει από τον αντίπαλο, το οποίο -για κακή του τύχη- ισοδυναμούσε με σουτ! Ευτυχώς, το πρόβλημα αυτό έχει ελαττωθεί σημαντικά στο FIFA 2000. Αλλά, επειδή ουδέν καλόν αμιγές κακού, η ρύθμιση αυτή προκάλεσε ένα επιπρόσθετο πρόβλημα: Αν, αμυνόμενοι, προσπαθήσετε να αλλάξετε εντολή άμυνας από τζαρτζαρίσμα σε τάκλιν (π.χ. επειδή βλέπετε πως ο επιθετικός ξεφεύγει), ο υπολογιστής αρνείται πεισματικά να εκτελέσει άμεσα την εντολή! Απαιτεί τουλάχιστον δύο δευτερόλεπτα αδράνειας για να πράξει όσα του ζητήσατε. Ο χρόνος αυτός είναι υπεραρκετός για να διαφύγει ο επιθετικός χωρίς γρατσουνιά, κατευθυνόμενος προς την εστία σας. Καταλαβαίνετε, πιστεύω, πόσο εκνευριστικό μπορεί να γίνει αυτό το bug (!) σε έναν αγώνα, ειδικά εάν εξαιτίας του ανωτέρω προβλήματος δεχθείτε γκολ! Το ύψιστο λάθος που σημειώθηκε εδώ είναι η απομάκρυνση κάθε είδους ντρίμπλας, αφήνοντας μονάχα τρεις (ουσιαστικά δύο, αφού η τρίτη είναι ελάχιστα λειτουργική). Το

Ο ΕΞΕΛΛΗΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ FIFA 2000

Η προσπάθεια εξελληνισμού του FIFA 2000 μόνο θετική μπορεί να χαρακτηριστεί. Ελπίζουμε πως ανάλογες προσπάθειες θα γίνουν και σε μεταγενέστερους τίτλους. Παρ' όλο όμως που οι προθέσεις ήταν ευγενείς, το αποτέλεσμα δεν κρίνεται ως το καλύτερο δυνατό. Ο σχολιασμός σίγουρα μπορεί να επιδεχθεί βελτίωσης, ενώ οι μεταφράσεις των όρων (μπορεί να χαρίζουν ευχάριστη διάθεση σε όσους τις διαβάσουν, αλλά...) πλήττουν τη σοβαρότητα του τίτλου με τις αδυναμίες τους.

Προσωπικά προτιμώ την αγγλική έκδοση! Για όσους λοιπόν προτιμούν τον παλιό, καλό John Motson, η EA SPORTS διαθέτει από το site της ένα αρχείο (διάλυο ευκαταφρόνητου μεγέθους: 90MB) που επαναφέρει το σχολιασμό του πασίγνωστου πια εκφωνητή. Κι επειδή πάντα φροντίζουμε τους αναγνώστες μας, όσοι δεν επιθυμούν να ξημεροβραδιάζονται μπροστά στον υπολογιστή κατεβάζοντάς το μπορούν να το προμηθευτούν από το δεύτερο συνοδευτικό CD του επόμενου "PC Master"!

ΚΑΙ ΕΝΑ ΤΙΠ ΓΙΑ ΤΟ FIFA 2000!



Κατά τη διείσδυση (στην αντίπαλη περιοχή, ΕΝΝΟΕΙΤΑΙ!) προτιμήστε να κινείστε με γρήγορα ζγκ-ζαγκ (πάνω δεξιά, κάτω δεξιά, πάνω δεξιά κ.ο.κ.). Αν το κάνετε αρκετά γρήγορα, θα αποφεύγετε το 80% των τά-

κλιν του αντιπάλου, ειδικά αν πρόκειται για ανθρόπινο αντίπαλο. Χρησιμεύει και για αποφυγή τζαρτζαρισμάτων, με μικρότερο όμως ποσοστό επιτυχίας.

στοιχείο που έκανε το FIFA 99 να ξεχωρίζει από τους ανταγωνιστές, που έκανε τους κορυφαίους παίκτες του να αναδεικνύονται από το πλήθος και να χαρίζουν θέαμα στο απορ, ήταν η μεγάλη ποικιλία στις ντρίπλες. Καθεμία με την ιδιαιτερότητά της, τις ορισμένες συνθήκες που απαιτούνταν για να "πίσει", μα όλες εντυπωσιακές! Όλα τα ανωτέρω ξεχάστε τα... Το FIFA 2000 τα "δολοφονεί"! Κατά τη γνώμη μου, η απόφαση για την απομάκρυνσή τους ήταν εγκληματική. Ελπίζω σε επαναφορά τους σε επόμενη έκδοση. Καλοδεχούμενο και οποιοδήποτε patch, αρκεί να κάνει τη δουλειά του!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Ισως από υπερβάλλοντα ζήλο η EA SPORTS έκανε κάποια λάθη στην απόπειρα βελτιστοποίησης της, γνωστής ανά την υφήλιο, πετυχημένης συνταγής με το όνομα FIFA. Το FIFA 2000 προσφέρει πολύ περισσότερα από πλευράς τεχνολογίας σε σύγκριση με τον πρόγονό του FIFA 99, όμως υποπίπτει και σε σοβαρότατα λάθη στον τομέα του gameplay. Αποτέλεσμα είναι η αλλοίωση της φυσιογνωμίας του παιχνιδιού προς κάτι πιο προσφιλές στον απλό χρήστη, πιο ρεαλιστικό και σίγουρα πιο εντυπωσιακό, αλλά με λιγότερο βάθος στο gameplay. Η λύση, πάντως, δεν είναι να αγνοήσουμε τον τίτλο, για να καταλάβουν οι προγραμματιστές πως κάτι έκαναν λάθος. Αλλιώς, με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, το FIFA 2000 θα βρεθεί στο CD-ROM σχεδόν κάθε sports gamer. Ούτε πρέπει να παρακαλούμε τον Θεό να έλθει η θεία φώτιση στους προγραμματιστές του FIFA και να αντιληφθούν μόνοι τους το λάθος. Το site της EA το ξέρετε (www.easports.com), κάνετε εκεί μια επίσκεψη και εκφράστε τα παράπονά σας (ελπίζουμε στο FIFA 2001 να έχουν εισακουστεί)!

ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΙΡΟΥ, ΜΙΑ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ "PC MASTER"

Η βροχή
στο FIFA 99...



...και στο 2000. Η
διαφορά στην
απεικόνιση του
γηπέδου είναι
ολοφάνερη.

ON-LINE ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΕΣ

1...2...3... κατακυρώνεται στο "PC Master"!

Σήμερα, που η οικονομία
παιζει ένα και
σημαντικότερο ρόλο
στην κοινωνία που
ζούμε, νέες μέθοδοι
δικύρυνσης κάθε
αδούς οικονομικών
συναλλαγών
εφευρίσκονται
διαρκώς. Το
Διαδίκτυο και πάλι
πρατοπορεί, και εδώ
και δύο-τρία χρόνια
είναι το μέσο όπου
διαδραματίζονται
σκληρές μάχες για την
απόκτηση μιας κάρτας
γραφικών, ενός σπένιου
βιβλίου, αλλά ακόμη κι ενός
τεχνητού νεφρού ή ενός
ολόκληρου υποβρυχίου! Εμείς
αρκεστήκαμε σε ένα κομψό,
ορχαίο ελληνικό θραχιάλι!

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

... και
νικητής είναι
το
PC master!





Όσοι πολλοί από εσάς έχετε παρακολουθήσει δημοπρασία. Αν όχι από κοντά, στις αίθουσες όπου πραγματοποιούνται, τότε σίγουρα στην τηλεόραση, τις μεταμεσονύκτιες ώρες και σε κανάλια με χαμηλή γενικά τηλεθέαση, η οποία όμως αυξάνει κατά τη διάρκεια της μετάδοσης των δημοπρασιών. Μη φοβάστε, δεν θα διαβάσετε στη συνέχεια για το πώς θα αγοράσετε το καλύτερο χαλί ή τη λάμπα των ονείρων σας. Εδώ θα βρείτε τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες, τις δημοπρασίες εκείνες δηλαδή που διεξάγονται on-line στο Internet!

ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ;

Πριν να προχωρήσουμε, όμως, θα ήταν καλό να δώσουμε κάποιους βασικούς ορισμούς. Κατά τη διαδικασία της δημοπρασίας ένα αγαθό (προϊόν) εκτίθεται δημόσια προς πώληση με τιμή που καθορίζεται ελεύθερα, ξεκινώντας από ένα ελάχιστο ποσό, και τελικά αγοράζεται από εκείνον που, σε συγκεκριμένο και περιορισμένο χρονικό διάστημα, καθορισμένο εκ των προτέρων, κάνει τη μεγαλύτερη προσφορά (δίνει το υψηλότερο ποσό).

Όπως προαναφέραμε, στο κείμενο που ακολουθεί θα ασχοληθούμε με τις δημοπρασίες on-line, δηλαδή με εκείνες που διεξάγονται στον κυβερνοχώρο (σε κάποιο Web site). Σε αυτές -όπως φυσικά και στις συμβατικές δημοπρασίες του... πραγματικού κόσμου- μπορούν να συμμετέχουν τόσο φυσικά πρόσωπα (άτομα, ιδιώτες) όσο και κάθε είδους νομικά πρόσωπα (εταιρίες, οργανισμοί κ.λπ.).

Μιλώντας για μεγάλες επιχειρήσεις, τα προϊόντα που μπορούσαν να τεθούν σε δημοπρασία ήταν οπωροκηπευτικά, κρασί, ξύλο, χημικά κ.ά., ενώ οι ιδιώτες αρχικά περιορίζονταν συνήθως σε δημοπρασίες έργων τέχνης, γραμματοσήμων, σπάνιων βιβλίων κ.λπ.

Σήμερα, όμως, λίγα μόλις χρόνια μετά την εμφάνιση των πρώτων Web sites, τα οποία φιλοξενούν δημοπρασίες on-line, το φάσμα των προϊόντων που μπορεί να βρει κάποιος και να "χτυπήσει" είναι τεράστιο.

Τέλος, κλείνοντας αυτή την εισαγωγή, θα πρέπει να προσθέσουμε ότι αυτός που πραγματοποιεί μία δημοπρασία, ως μεσάζων ή μεσολαβητής (η εταιρία, στο site της οποίας διεξάγεται μία on-line δημοπρασία), δικαιούται προμήθειας επί της τελικής τιμής πώλησης του προϊόντος.

ΚΑΙ ΕΔΩ ΤΟ INTERNET;

Μέχρι σήμερα ο αριθμός των ατόμων που ενδιαφέρονταν για δημοπρασίες παρέμενε περιορισμένος, αφού αυτές πραγματοποιούνταν σε λίγα, συγκεκριμένα μέρη. Την κατάσταση αυτή, όμως, ήρθε να αλλάξει το Διαδίκτυο.

Η on-line δημοπρασία έχει τις ρίζες της στα τέλη της δεκαετίας του '80, όταν άρχισαν να

δημιουργούνται και να αναπτύσσονται τα διάφορα Usenet Newsgroups, αλλά και να αυξάνει ο όγκος των ηλεκτρονικών διακινούμενων μηνυμάτων (e-mails). Βέβαια, τα πράγματα τότε ήταν σε νηπιακό επίπεδο, αφού οι τεχνικές δυσκολίες της εποχής (έλλειψη επικοινωνίας σε πραγματικό χρόνο) δεν επέτρεπαν πραγματικό ανταγωνισμό μεταξύ των συμμετεχόντων.

Μόνο κατά τα μέσα της δεκαετίας του '90 η ανάπτυξη της τεχνολογίας επέτρεψε την έναρξη διεξαγωγής πραγματικών on-line δημοπρασιών, αφού και το κατάλληλο λογισμικό αναπτύχθηκε και οι χρήστες του Internet είχαν πια τη δυνατότητα να επικοινωνούν εύκολα και γρήγορα σε πραγματικό χρόνο, με τη βοήθεια των διάφορων προγραμμάτων πλοήγησης του World Wide Web (Mosaic, Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer).

Με απλά λόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ηλεκτρονική δημοπρασία (on-line auctioning) συνδυάζει το παραδοσιακό σύστημα δημοπρασιών με τις μεγάλες δυνατότητες και ευκολίες των ηλεκτρονικών συναλλαγών, λύνοντας ταυτόχρονα σημαντικά προβλήματα, όπως αυτά του χρόνου και της απόστασης.

Με απλά λόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ηλεκτρονική δημοπρασία (on-line auctioning) συνδυάζει το παραδοσιακό σύστημα δημοπρασιών με τις μεγάλες δυνατότητες και ευκολίες των ηλεκτρονικών συναλλαγών, λύνοντας ταυτόχρονα σημαντικά προβλήματα, όπως αυτά του χρόνου και της απόστασης.

Σε μία on-line δημοπρασία μπορεί κάποιος να βρει οτιδήποτε θα έβρισκε και σε μία συμβατική, χωρίς σχεδόν κανέναν περιορισμό χρόνου, τόπου, είδους κ.ο.κ.

Αν θέλαμε να χωρίσουμε τις ηλεκτρονικές

More Info	Auction Item	Opening Bid	Closes
INFO	Soundvision 2000 1600 Dg Camera w/ C 540	\$1.00	JAN 10 @ 11:00 PM ET
INFO	HP 4000 4000 4000 4000 4000 4000	\$1.00	JAN 10 @ 11:00 PM ET
INFO	Toshiba 32cm Picture in Picture TV	\$1.00	JAN 10 @ 11:00 PM ET
INFO	Philips 4 Head Hi-Fi VCR	\$1.00	JAN 10 @ 11:00 PM ET
INFO	Monitor 8cm Scan CB USB Scanner	\$1.00	JAN 11 @ 05:00 PM ET
INFO	Alpha 1000 1000 1000 1000 1000 1000	\$1.00	JAN 10 @ 11:00 PM ET

Ένα ακόμη Web site το οποίο φιλοξενεί ηλεκτρονικές δημοπρασίες. Πρόκειται για το EZbid.

δημοπρασίες ως προς το πού απευθύνονται, θα λέγαμε πως τα είδη τους είναι τρία:

- δημοπρασίες μεταξύ ιδιωτών (person to person auctioning)
- δημοπρασίες μεταξύ επιχειρήσεων και ιδιωτών (business to person auctioning)
- δημοπρασίες μεταξύ επιχειρήσεων (business to business auctioning)

Εκεί όπου αυτή τη στιγμή βρίσκεται το επίκεντρο του ενδιαφέροντος (γι' αυτό άλλωστε και σας ετοιμάσαμε αυτό το κείμενο!) είναι ο τομέας των on-line δημοπρασιών person to person.

Επίσης, κάθε ηλεκτρονική δημοπρασία, ανάλογα με το ποσό της προμήθειας (insertion fee) που δίνει, καταρχήν, ο πωλητής στην εταιρία η οποία μεσολαβεί για τη δημοπρασία (φιλοξενώντας στο site της την όλη διαδικασία), μπορεί να είναι:

- κανονική δημοπρασία (regular): Το ποσό της προμήθειας είναι ανάλογο με την αρχική τιμή του προϊόντος (βλ. σχετικό πίνακα για το eBay).

- δημοπρασία με πλαφόν (reserve price): Το ποσό της προμήθειας είναι ανάλογο με το πλαφόν (μία ελάχιστη τιμή που καθορίζει, αν δέλει, από την αρχή ο πωλητής για το προϊόν που δέεται σε δημοπρασία, χωρίς να είναι υποχρεωμένος να τη δημοσιονομική, και η οποία αν δεν δοθεί από κανέναν πλειοδότη, ο πωλητής έχει δικαίωμα να αποσύρει το προϊόν).

- δημοπρασία τύπου ντατς (dutch): Εδώ ο πωλητής διαθέτει προς πώληση περισσότερα του ενός ομοειδή προϊόντα, τα οποία μπορούν να αγοραστούν ένα προς ένα, οπότε το ποσό

ΠΩΣ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ;

Οι δύο πιο συνηθισμένοι τρόποι πληρωμής είναι οι ακόλουθοι:

1) Μέσω τράπεζας. Ο αποστολέας επισκέπτεται την κοντινότερη σε αυτόν τράπεζα, συμπληρώνει μία αίτηση και προσκομίζει τα σχετικά έγγραφα, τα οποία αποδεικνύουν αφ' ενός την ταυτότητα του αποστολέα και αφ' ετέρου τα στοιχεία του παραλήπτη-δικαιούχου του χρηματικού ποσού. Κατόπιν δίνει τα στοιχεία του παραλήπτη-δικαιούχου του χρηματικού ποσού (την πόλη και χώρα προορισμού), καθώς και έναν αριθμό τραπεζικού λογαριασμού του δικαιούχου (τον έχει λάβει από τον προηγούμενο κάτοχο του αντικειμένου) μαζί βέβαια με τα στοιχεία του συγκεκριμένου υποκαταστήματος της τράπεζας απ' όπου θα πληρωθεί ο δικαιούχος, και παραδίδει το ποσό που πρέπει να πληρωθεί. Στο σημείο αυτό υπάρχουν δύο τρόποι για να πληρωθεί, τελικά, ο (προηγούμενος) κάτοχος του αντικειμένου: με τραπεζική επιταγή (η προμήθεια της τράπεζας ξεκινά από 5.000 δρχ. και ανεβαίνει ανάλογα με το ποσό) και τηλεφωνική εντολή (suift) (η προμήθεια της τράπεζας ξεκινά από 8.000 δρχ. και ανεβαίνει ανάλογα με το ποσό).

2) Μέσω ξένων εταιριών τηλεπληρωμής, οι οποίες έχουν εκπροσώπηση στη χώρα μας, όπως η Western Union Financial Services. Η Western Union είναι ίσως ο ταχύτερος τρόπος για να στείλει (αλλά και να λάβει) κάποιος ιδιώτης χρήματα παγκοσμίως, καθώς δίνει τη δυνατότητα ηλεκτρονικής λήψης ή αποστολής χρημάτων από/προς το εξωτερικό (σε περισσότερες από 165 χώρες) ή εντός της χώρας, καλύπτοντας ανάγκες μεταφοράς χρημάτων διάφορων κατηγοριών πελατών (π.χ. ταξιδιώτες, τουρίστες, φοιτητές, μετανάστες, στελέχη επιχειρήσεων κ.ά.), που χρειάζονται χρήματα σε λίγα λεπτά της ώρας, σε όλον τον κόσμο. Πρό-

κειται για τη μεγαλύτερη εταιρία παγκοσμίως στις ηλεκτρονικές μεταφορές χρημάτων (εμβάσματα), με περισσότερα από 50.000 σημεία εξυπηρέτησης, πολλά από τα οποία λειτουργούν με διευρυμένα ωράρια σε περισσότερες από 165 χώρες σε όλον τον κόσμο, η οποία στέλνει εκατομμύρια εμβάσματα ετησίως, σε διάστημα λίγων λεπτών της ώρας. Η διαδικασία αποστολής χρημάτων είναι απλή: Ο αποστολέας επισκέπτεται το κοντινότερο σημείο εξυπηρέτησης (υποπράκτορα) της Western Union και συμπληρώνει μία αίτηση με τα στοιχεία του, τα στοιχεία του παραλήπτη-δικαιούχου του χρηματικού ποσού (την πόλη και χώρα προορισμού) και την παραδίδει μαζί με το ποσό που θέλει να μεταφέρει (συν τα έξοδα εξυπηρέτησης, περίπου 4.000 δρχ.). Τα στοιχεία αυτά πληκτρολογούνται στο ηλεκτρο-



Τα υποκαταστήματα της Western Union στο Granada Hills της Καλιφόρνια. Από το Rite Aid ο κ. Plamen Arsoff παρέλαβε το ποσό που του στείλαμε, μέσα σε λίγα λεπτά της ώρας!

νικό σύστημα της Western Union, το οποίο δέχεται την εντολή και δίνει στον αποστολέα κάποιον κωδικό αριθμό ελέγχου για το συγκεκριμένο έμβασμα. Την ίδια στιγμή τα χρήματα είναι διαθέσιμα και μπο-

ρούν να πληρωθούν στον παραλήπτη σε κάποιο άλλο σημείο του κόσμου, αφού αυτός αναφέρει τον δεκαψήφιο αριθμό που παίρνει ο αποστολέας από την WU (αναγράφεται επάνω στην απόδειξη). Στην Αθήνα ανάμεσα στους συνεργάτες της Western Union συγκαταλέγονται οι ακόλουθοι: A-B Βασιλόπουλος, Change Star, Eurobank, Eurocam-bio, Τράπεζα Εργασίας, Τράπεζα Κύπρου. Αναλυτικό κατάλογο των συνεργατών της Western Union στην ελληνική επικράτεια μπορείτε να βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.westernunion.gr/greek/in_greece.htm.

της προμήθειας είναι ανάλογο με το ελάχιστο "χτύπημα" επί τη συνολική ποσότητα των προϊόντων που βρίσκονται προς δημοπράτηση.

EBAY: ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΑ

Πολλά είναι σήμερα τα Web sites όπου μπορεί κανείς να διεκδικήσει ό,τι του αρέσει σε μια ηλεκτρονική δημοπρασία. Το μεγαλύτερο και πιο γνωστό όμως είναι το ebay (www.ebay.com), το οποίο πραγματοποιεί on-line δημοπρασίες του τύπου person to person εδώ και 3 χρόνια. Διαθέτει σχεδόν 4 εκατομμύρια είδη προς δημοπράτηση, ταξινομημένα σε 1.630 κατηγορίες, και έχει ήδη καταφέρει να αποτελέσει από σχεδόν 4 εκατομμύρια "μέλη".

Η αξία της εταιρίας σήμερα υπολογίζεται σε

1 δισεκατομμύριο δολάρια και πρόσφατα εισήλθε στο χρηματιστήριο!

Όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά και στο ίδιο το site του ebay, πρόκειται για τη μεγαλύτερη και την καλύτερη person to person on-line εμπορική κοινότητα, καθώς εκεί ο καθένας δεν θα βρει μόνο ό,τι ζητά ή θα πουλήσει ό,τι δεν επιθυμεί πια να κατέχει, αλλά ταυτόχρονα θα γνωρίσει νέους φίλους και θα ανοίξει μαζί τους διάλογο για πολλά και ενδιαφέροντα θέματα στα περισσότερα από 20 message boards (ηλεκτρονικούς πίνακες ανακοινώσεων).

Για να πάρετε μια ιδέα από το ebay, αρκεί να το φανταστείτε σαν μία υπεραγορά, στην οποία όμως δεν απαιτείται να μετακινηθείτε για να φτάσετε, βρίσκεται μπροστά στα πόδια σας

ΠΡΟΜΗΘΕΙΑ eBAY

Αξία προϊόντος (αρχική τιμή σε δολάρια Η.Π.Α.)	Ποσό
0.01-9.99	0.25
10.00-24.99	0.50
25.00-49.99	1.00
50.00 και πάνω	2.00
Αυτοκίνητα	25.000
Ακίνητα	50.00

ή καλύτερα... στα χέρια σας! συνεχώς, 24 ώρες το εικοσιτετράωρο, 365 μέρες το χρόνο.

Όποιο προϊόν και να δηλώσετε, μία εικονική βόλτα από το ebay είναι πια απαραίτητη, αν

θέλετε να το αγοράσετε σε καλή τιμή, εύκολα και γρήγορα, χωρίς να χρειαστεί να χάσετε πολλές ώρες αναζητήσεων στα μαγαζιά, αλλά και αρκετό πολύτιμο χρόνο από τη δουλειά σας ή ακόμη και από τη διασκέδασή σας.

Εμείς "χτυπήσαμε" ένα αρχαίο ελληνικό βραχιόλι και στο ειδικό ένθετο, καθώς και στις εικόνες που συνοδεύουν το κείμενο αυτό, μπορείτε να πάρετε μια γεύση της συνολικής διαδικασίας. Ας δούμε, όμως, πώς μπορείτε κι εσείς να συμμετάσχετε σε μία ηλεκτρονική δημοπρασία!

ΠΩΣ ΘΑ "ΧΤΥΠΗΣΕΤΕ"

Σε μία παλαιού τύπου δημοπρασία δεν είναι δυνατόν να τηθούν ταυτόχρονα προς δημοπράτηση χιλιάδες είδη, ενώ αντίθετα αρκεί μια ματιά μόνο στους καταλόγους των πιο γνωστών Web sites που φιλοξενούν ηλεκτρονικές δημοπρασίες, για να πειστεί κάποιος για την ευρύτατη ποικιλία προϊόντων που είναι διαθέσιμα on-line.

Για να ξεκινήσετε να χτυπάτε ένα προϊόν που επιθυμείτε σε μία on-line δημοπρασία του eBay (ή και στα άλλα Web sites, τα οποία πραγματοποιούν δημοπρασίες στο Internet), καταρχήν, πρέπει να κάνετε εγγραφή, δίνοντας τα στοιχεία σας σε ειδική on-line φόρμα (registration) και λαμβάνοντας ένα όνομα (User ID), καθώς και έναν κωδικό πρόσβασης (password). Κατόπιν, τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε είναι απλά και συγκεκριμένα:

➤ Όταν δείτε ένα προϊόν, το οποίο σας κινεί την περιέργεια ή το ενδιαφέρον, αρκεί ένα κλικ του ποντικιού επάνω του, έτσι ώστε να δείτε αναλυτικά στοιχεία γι' αυτό (και φωτογραφία του, αν υπάρχει).

➤ Μετά μπορείτε να ανατρέξετε στα σχόλια χρηστών, οι οποίοι έχουν αγοράσει στο παρελθόν προϊόντα από τον συγκεκριμένο πωλητή, τα οποία (σχόλια) αποθηκεύονται σε ξεχωριστό τμήμα του site για δική σας πληροφόρηση.

➤ Κατόπιν, αφού διαβάσετε παλαιότερα σχόλια για τον πωλητή του συγκεκριμένου προϊόντος που επιθυμείτε και καταλήξετε στην απόφαση να ξεκινήσετε το χτύπημα, προχωρήστε στο κάτω μέρος της οθόνης, που περιλαμβάνει την περιγραφή του προϊόντος, μέχρι να δείτε το ειδικό πλαίσιο (bidding box). Πατώ-

ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΚΟΛΠΑ

Στη ζωή μας υπάρχει πάντα και... η πίσω πλευρά των πραγμάτων. Το ίδιο συμβαίνει και στον κυβερνοχώρο. Σπρωξίματα, αγκωνιές, χτυπήματα κάτω από τη ζώνη, όλα αυτά διαδραματίζονται και στον εικονικό κόσμο του Διαδικτύου, και σας διαβεβαιώνω πως έχουν την ίδια, αν όχι μεγαλύτερη επίδραση, σε σχέση με τον πραγματικό κόσμο.

Έτσι, και στον τομέα των on-line δημοπρασιών υπάρχουν αρκετές τεχνικές, τις οποίες δεν θα σας συνιστούσαμε να χρησιμοποιήσετε, αλλά για να μην αισθανέστε... έξω από το παιχνίδι, σας τις παρουσιάζουμε παρακάτω:

● **Sniping:** Κατά την πρακτική αυτή κάποιος χτυπά ένα προϊόν κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, ίσως δευτερόλεπτα πριν να τελειώσει η δημοπρασία του συγκεκριμένου προϊόντος. Κάτι τέτοιο, βέβαια, είναι νόμιμο, αλλά ταυτόχρονα μπορεί να μεταβάλει τον μέχρι τότε βέβαιο νικητή. Έτσι, ορισμένα sites, όπως αυτό του eBay, παρέχουν τρόπους για να προστατευθεί κάποιος: Απλώς δίνει εγκαίρως το μεγαλύτερο ποσό που πραγματικά θα μπορούσε και επιθυμούσε να πληρώσει για να αποκτήσει το συγκεκριμένο προϊόν, αλλά το χτύπημα του γίνεται κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, αυτόματα (proxy bid). Έτσι, κάποιος άλλος θα ξεπεράσει το δικό σας χτύπημα, μόνο αν δώσει μεγαλύτερο ποσό από αυτό που εσείς θα δίνετε ποτέ (άρα θα σας νικήσει "με το σπαθί" του). Θα πρέπει όμως να προ-

λάβει να το κάνει και... πρακτικά, καθώς με τη διαδικασία proxy bid δεν έχει το χρόνο να ελέγξει την πορεία της διαδικασίας και να το κάνει, αφού θα απομένουν μόλις ελάχιστα δευτερόλεπτα για να λήξει η διαδικασία της δημοπρασίας!

● **Shilling:** Κατά την πρακτική αυτή ο πωλητής χτυπάει το προϊόν που ο ίδιος έχει θέσει προς δημοπράτηση. Αυτό μπορεί να το κάνει είτε ο ίδιος (με άλλα στοιχεία, είτε ένας φίλος εκ μέρους του. Με τον τρόπο αυτό μπορεί ακόμη και να αλλοιωθεί το αποτέλεσμα μιας δημοπρασίας, αφού μπορεί ο πλειοδότης να είναι τελικά ο ίδιος ο ιδιοκτήτης του προϊόντος ή ένα κοντινό του (φιλικό ή συγγενικό) πρόσωπο. Έτσι, ένας πωλητής μπορεί να μεταβάλει την πορεία μιας ηλεκτρονικής δημοπρασίας, αλλάζοντας γνώμη κατά τη διάρκειά της. Πρέπει να τονισθεί εδώ, βέβαια, πως τέτοιου είδους πρακτικές είναι εντελώς ανεπιθύμητες στα διάφορα sites που φιλοξενούν ηλεκτρονικές δημοπρασίες. Στην περίπτωση που το σύστημα αντιληφθεί κάτι σχετικό, ο συγκεκριμένος πωλητής διαγράφεται οριστικά από αυτό και δεν μπορεί ποτέ πια στο μέλλον να συμμετάσχει σε δημοπρασία του. Μάλιστα, τα μέλη του eBay ενθαρρύνονται να αναφέρουν με email προς αυτό κάθε σχετική πληροφορία και στοιχείο που κατέχουν για πιθανή ύπαρξη ατόμων που έχουν προχωρήσει σε πρακτικές τύπου shilling στο σύστημα!

ντας επάνω με το ποντίκι θα σας ζητηθεί να δώσετε το User ID σας, καθώς και τον κωδικό σας και κατόπιν το ποσό με το οποίο θα κάνετε την πρώτη σας προσφορά.

➤ Εδώ θα πρέπει με μεγάλη προσοχή να εξετάσετε το ποσό που έχετε εισαγάγει για το πρώτο σας χτύπημα και μόνο αφού βεβαιωθείτε γι' αυτό να προχωρήσετε, πατώντας το ειδικό πλήκτρο Place Bid. Αμέσως μετά θα δείτε στην οθόνη σας αν είστε ο πλειοδότης τη συγκεκριμένη στιγμή.

➤ Καθώς θα περιμένετε για το κλείσιμο της δημοπρασίας (διαδικασία η οποία μπορεί να διαρκέσει αρκετές ημέρες), θα λαμβάνετε καθημερινά ένα e-mail, το οποίο θα σας ενημερώνει για τον πλειοδότη του προϊόντος που

έχετε επιλέξει να διεκδικήσετε - μπορεί να έχετε ακόμη εσείς ή να έχει γίνει άλλος χρήστης του eBay. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειώσουμε πως δεν πρέπει να ανησυχείτε και να αγωνιάτε, αλλά ούτε και να επαναπαύεστε: Πολλοί συνηθίζουν να χτυπούν κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, έτσι κάθε δημοπρασία είναι φυσικό να εξελίσσεται μέχρι και το τελευταίο λεπτό.

➤ "Going, going, gone!" Όταν η δημοπρασία κλείσει και είστε ο πλειοδότης, θα πρέπει να επικοινωνήσετε με τον πωλητή του συγκεκριμένου προϊόντος μέσα σε τρεις εργάσιμες ημέρες, αφού είστε υποχρεωμένος να τον πληρώσετε με το ποσό που έχετε προσφέρει (συχνά συν τα ταχυδρομικά έξοδα). Εκείνος, με τη σειρά του,

ON-LINE ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΕΣ



Yahoo! Ένα από τα μέρη που δέχονται καθημερινά τις περισσότερες επισκέψεις στον Web εδώ και καιρό φιλοξενεί κι αυτό on-line δημοπρασίες.

είναι φυσικά υποχρεωμένος να σας αποστείλει το προϊόν που έχετε επιλέξει και "κερδίσει".

ΠΩΣ ΘΑ ΠΟΥΛΗΣΕΤΕ

Αν πάλι επιθυμείτε να πουλήσετε κάποιο προϊόν που βρίσκεται στην κατοχή σας, αλλά το βαρεθήκατε ή οι ανάγκες σας έχουν αλλάξει ή απλώς αυτή την περίοδο χρειάζεστε χρήματα, τα πράγματα είναι και πάλι απλά. Τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε είναι τα ακόλουθα:

➤ Καταρχήν, συγκεντρώστε οποιαδήποτε πληροφορία μπορεί να φανεί χρήσιμη στον πιθανό ενδιαφερόμενο-αγοραστή για το συγκεκριμένο προϊόν (έτος κατασκευής, εταιρία κατασκευής, αναλυτική περιγραφή, τυχόν ελαττώματα ή βλάβες κ.λπ.). Φανείτε ειλικρινής για να έχουν εμπιστοσύνη και οι άλλοι!

➤ Καλό θα ήταν να διαθέσετε μία εικόνα (φωτογραφία) του προϊόντος που επιθυμείτε να θέσετε προς δημοπράτηση. Η φωτογραφία είναι πάντα ο καλύτερος μάρτυρας για την κατά-



Δεν θα μπορούσε να λείπει ένα μεγάλο ευρωπαϊκό site από το χώρο των on-line δημοπρασιών.

σταση του προϊόντος και βοηθά πολύ κάθε ενδιαφερόμενο να σχηματίσει μία όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένη εικόνα γι' αυτό.

➤ Αποφασίστε την κατηγορία, μέσα από τις πολλές εκατοντάδες που διαθέτει το eBay, στην οποία θα εντάξετε το προϊόν σας. Το γεγονός αυτό θα βοηθήσει, καταρχήν, τον πιθανό αγοραστή να προσανατολιστεί ευκολότερα στην προσπάθειά του να φτάσει στη δημοπρασία σας και ενδεχομένως να ποντάρει σε αυτήν.

➤ Μετά τις προαναφερόμενες ενέργειες, μπορείτε να προχωρήσετε στο τμήμα του eBay που περιέχει μία on-line φόρμα με τα στοιχεία σας, καθώς και τα στοιχεία του προϊόντος σας.

➤ Αμέσως μόλις εισαγάγετε όλα τα απαραίτητα στοιχεία και επιβεβαιώσετε τη συμπλήρωση της φόρμας, θα λάβετε έναν αριθμό, τον οποίο πρέπει να σημειώσετε. Με τη βοήθειά του θα μπορείτε εύκολα, οποιαδήποτε στιγμή θέλετε, να παρακολουθείτε την πορεία της δημοπρασίας σας!

➤ Όταν η δημοπρασία σας κλείσει, θα πρέπει να επικοινωνήσετε με τον πλειοδότη μέσα σε χρονικό διάστημα τριών εργάσιμων ημερών, για να επιβεβαιώσετε το τελικό ποσό (πιθανόν συν τα ταχυδρομικά έξοδα και το ποσό ασφάλισης) και να του υποδείξετε πού να στείλει τα χρήματα.

➤ Όταν ο αγοραστής πραγματοποιήσει την πληρωμή του τού στέλνετε το προϊόν που έχει αγοράσει και η συγκεκριμένη δημοπρασία περατώνεται.

Τα προϊόντα, που μπορείτε να βρείτε διαθέσιμα σε μία ηλεκτρονική δημοπρασία, είναι πρακτικά... άπειρα. Ενδεικτικά αναφέρουμε τις βασικότερες κατηγορίες ειδών που βρίσκονται προς δημοπράτηση στο site του eBay:

- Αθλητικά είδη
- Αντίκες, αρχαία αντικείμενα
- Αυτοκίνητα, μοτοσυκλέτες

INTERNET SITES

Καλά τα λόγια, αλλά η πράξη πάντως είναι καλύτερη. Στη συνέχεια σας παραθέτουμε ορισμένα μόνο από τα εκατοντάδες Web sites, στα οποία καθημερινά και καθ' όλη τη διάρκεια του 24ώρου πραγματοποιούνται ηλεκτρονικές δημοπρασίες. Μπείτε, δείτε και... "χτυπήστε". Όπως είδατε, τα πράγματα είναι απλά. Μόνο προσοχή! Ενδιαφερόμαστε για ό,τι πράγματι σας αρέσει και μην παρασυρθείτε από τον πλούτο των προϊόντων και των συσκευών. Το να πετάει κάποιος τα χρήματά του... μάλλον δεν ωφελεί!

- auctionaddict.com
- auctions.amazon.com
- auctions.yahoo.com
- auktion.metronet.de/auktion_tv3/mallblvd.net/
- www.abros.ne
- www.auctionbuy.com/
- www.auctionsonthenet.com/
- www.auctionuniverse.com
- www.auctionware.com/

- www.collectormall.com/stamps/
- www.dealdeal.com/
- www.easy2bid.com.sg/
- www.ebay.com
- www.e-sale.net
- www.eurobid.com
- www.ezbid.com/
- www.freemarkets.com
- www.mcbid.com
- www.nashy.net/
- www.northerbys.com/
- www.onsale.com
- www.qxl.com
- www.ricardo.de
- www.shopheaven.com/shop/auctions.html
- www.shopunet.com/online_auctions.htm
- www.ubid.com
- www.unhooked.com/convention99/auction.htm
- www.up4auction.com
- www.2dvdexpress.com/consumer/auction/

- Βιβλία, Ταινίες, Δίσκοι,
 - Διακοσμητικά αντικείμενα
 - Διάφορα άλλα είδη
 - Διάφορες συλλογές
 - Κοσμήματα, Ρολόγια
 - Κούκλες, Είδη μοντελισμού
 - Νομίσματα, Γραμματόσημα
 - Παιχνίδια (συμβατικά, ηλεκτρονικά)
 - Υπολογιστές (hardware, software)
 - Φωτογραφικές Μηχανές, Βιντεοκάμερες
- και άλλα ηλεκτρονικά είδη

ΣΕ ΤΙ ΔΙΑΦΕΡΕΙ ΜΙΑ ON-LINE ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΑ;

Αναφερθήκαμε συνοπτικά στην εισαγωγή στο τι γινόταν παλαιότερα στις συμβατικές δημοπρασίες. Αλήθεια όμως, οι σημερινές, ηλε-

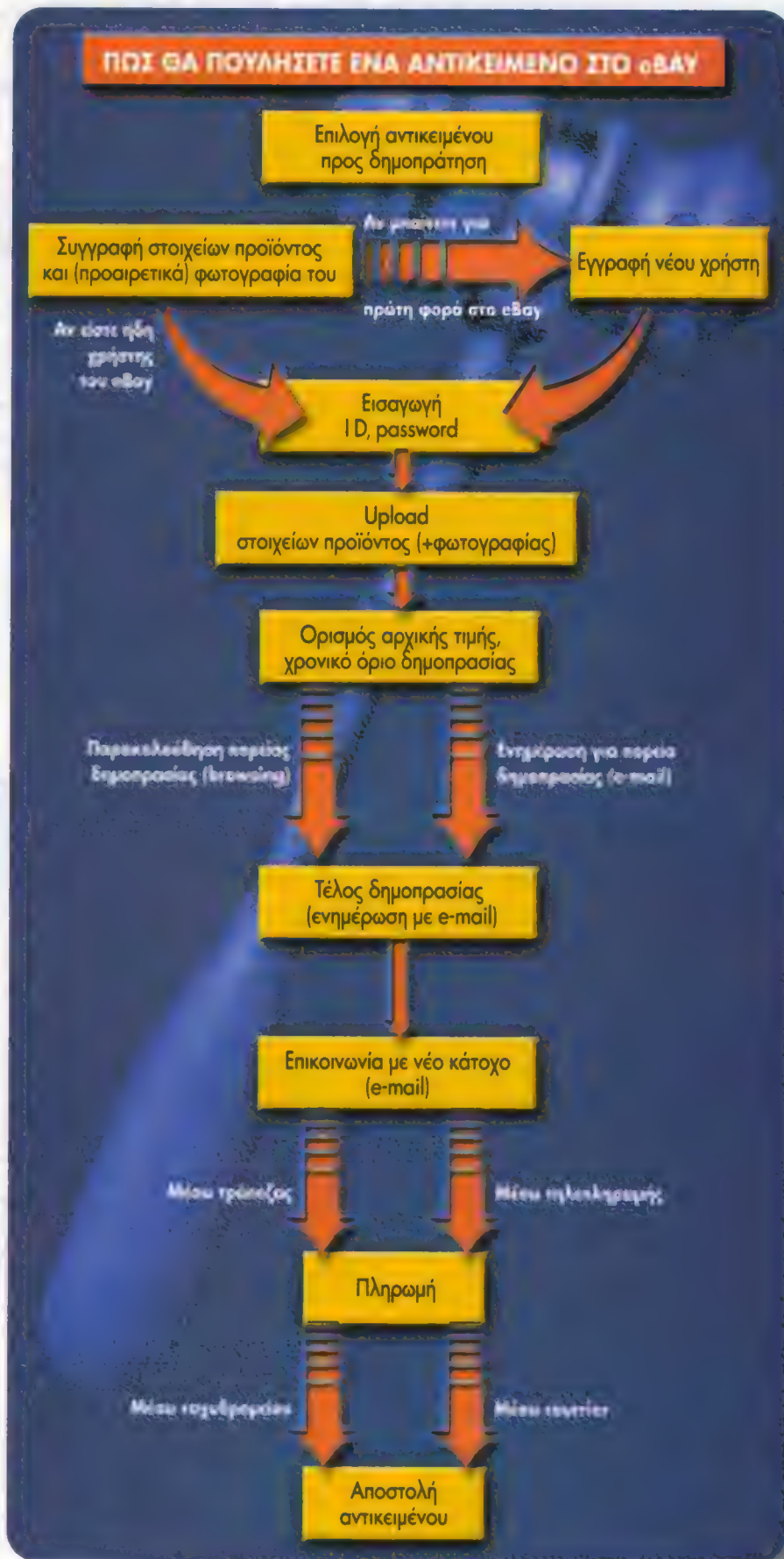
Πρόσφατες μελέτες αναφέρουν πως μέχρι το έτος 2002 ο συνολικός τζίρος της αγοράς των δημοπρασιών αναμένεται να ξεπεράσει τα 3,2 δισεκατομμύρια δολάρια και ο αριθμός των ιδιωτών-πιθανών αγοραστών προϊόντων μιας on-line δημοπρασίας ίσως φτάσει τα 6,5 εκατομμύρια!

ηκτρονικές δημοπρασίες ποιες διαφορές έχουν από τις συμβατικού τύπου; Ας δούμε τουλάχιστον τις πιο σημαντικές από αυτές:

► **Μεγάλη διάρκεια δημοπρασίας:** Αντίθετα με ό,τι συμβαίνει στις περισσότερες δημοπρασίες συμβατικού τύπου, μία on-line δημοπρασία μπορεί να διαρκέσει πολλές ημέρες, γεγονός που παρουσιάζει οφέλη τόσο για τον πωλητή, αφού είναι πιο εύκολο γι' αυτόν να καταφέρει να πουλήσει το προϊόν του σε υψηλή τιμή, πάντα σε σχέση με την αρχική, όσο και για τον αγοραστή, αφού έχει όλη την άνεση να παρακολουθεί τη δημοπρασία και να χτυπά όποτε αυτός κρίνει σκόπιμο.

► **Χρονικά όρια:** Η ηλεκτρονική διαδικασία μιας δημοπρασίας επιτρέπει παράλληλα σε κάθε ενδιαφερόμενο να χτυπήσει με μία καλύτερη προσφορά, ακόμη και την τελευταία στιγμή, κυριολεκτικά το τελευταίο λεπτό, γεγονός που δίνει σε αυτόν που θέλει οπωσδήποτε να αποκτήσει ένα αντικείμενο σημαντικό πλεονέκτημα.

► **Συμμετοχή χιλιάδων ενδιαφερομένων:** Σε μία ηλεκτρονική δημοπρασία ο αριθμός των συμμετεχόντων είναι σίγουρα μεγαλύτερος από αυτόν μίας δημοπρασίας συμβατικού τύπου, αφού οι χρήστες του Internet πλησιάζουν σήμερα τα 200 εκατομμύρια παγκοσμίως και θεωρητικά όλοι είναι εν δυνάμει εν-





Το μεγαλύτερο και προγενέστερο όλων ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο του κόσμου, το Amazon, προσφέρει εδώ και καιρό τη δυνατότητα "χτυπημάτων" μέσω του ποντικιού.



Το μεγαλύτερο και καλύτερο ηλεκτρονικό κατάστημα πώλησης DVDs έχει εδώ και λίγους μήνες ειδικό χώρο για την πραγματοποίηση on-line δημοπρασιών.

διαφερόμενοι για ένα προϊόν, μία συσκευή κ.λπ. Το γεγονός αυτό καθιστά αυτόματα μία on-line δημοπρασία πολύ αποτελεσματικότερη από οποιαδήποτε συμβατικού τύπου δημοπρασία.

► **Δημοπρασία χιλιάδων ειδών:** Σε μία παλαιού τύπου δημοπρασία δεν είναι δυνατόν να τεθούν ταυτόχρονα προς δημοπράτηση χιλιάδες είδη, ενώ αντίθετα αρκεί μια ματιά μόνο στους καταλόγους των πιο γνωστών Web

sites που φιλοξενούν ηλεκτρονικές δημοπρασίες, για να πειστεί κάποιος για την ευρύτατη ποικιλία προϊόντων που είναι διαθέσιμα on-line. Πέρα από το γεγονός ότι οι κατηγορίες στις οποίες είναι ταξινομημένα τα είδη αυτά συχνά ξεπερνούν τις 1.000, σε κάθε κατηγορία μπορείτε να βρείτε εκατοντάδες ή και πολλές χιλιάδες είδη, τα οποία ανά πάσα στιγμή

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ...

Οι on-line δημοπρασίες παρουσιάζουν πολλά πλεονεκτήματα σε σχέση με τις συμβατικές δημοπρασίες. Αναφέρουμε ορισμένα από αυτά:

► Αυξάνουν οι πιθανότητες για την επίτευξη μιας καλής τιμής για τον πωλητή, αφού οι ενδιαφερόμενοι είναι σαφώς περισσότεροι από ό,τι αυτοί σε μια συμβατική δημοπρασία.

► Μπορείτε να βρείτε σχεδόν οτιδήποτε θέλετε, αφού η γκάμα των διατιθέμενων προς πώληση προϊόντων είναι τεράστια.

► Οι πιθανοί αγοραστές έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνούν απευθείας με τους πωλητές μέσω e-mail ή μηνύματος σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο του site και να θέτουν τις ερωτήσεις τους.

► Ο αγοραστής μπορεί να απέχει χιλιάδες χιλιόμετρα από τον πωλητή, αφού οι on-line δημοπρασίες λειτουργούν σε διεθνές και όχι τοπικό επίπεδο.

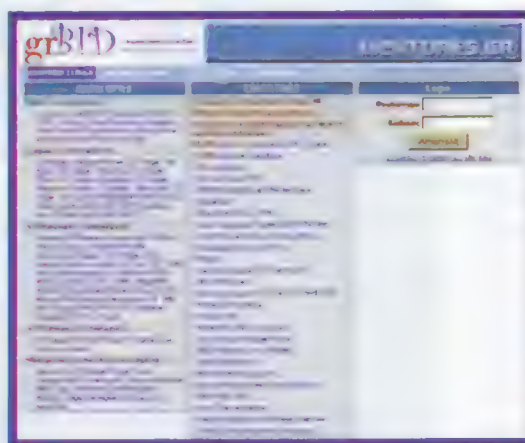
...ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Βέβαια, πέρα από τα πολλά και σημαντικά πλεονεκτήματα, οι on-line δημοπρασίες παρουσιάζουν συχνά και ορισμένα μειονεκτήματα:

► **Απαίτηση διάθεσης αρκετού χρόνου:** Η χρονική ευχέρεια που έχει

στη διάθεσή του ο ενδιαφερόμενος αλλά και ο πωλητής μπορεί κάποτε να αποβεί κουραστική έως και εκνευριστική, αφού συχνά μια δημοπρασία μπορεί να διαρκέσει αρκετές ημέρες.

► **Κακόπιστοι πωλητές:** Όπως προαναφέρθηκε, η εταιρία που μεσολαβεί για τη φιλοξενία των on-line δημοπρασιών στο Web site της λαμβάνει για κάθε δημοπρασία ένα καθορι-



Τη στιγμή που τελειώναμε αυτό το κείμενο, μάθαμε για το πρώτο ελληνικό site που φιλοξενεί ηλεκτρονικές δημοπρασίες. Δεν προλαβαίναμε να το εξετάσουμε διεξοδικά (επιφυλασσόμαστε για το μέλλον), πάντως, με μια πρώτη ματιά φαίνεται συμπαθητικό...

είναι διαθέσιμα σε κάθε ενδιαφερόμενο.

Τα ανωτέρω σημεία είναι ενδεικτικά της δύναμης που έχει μία ηλεκτρονική δημοπρασία, άρα και των σημαντικών πλεονεκτημάτων που διαθέτει έναντι μιας παλαιού τύπου δημοπρασίας σε αίθουσα ή ακόμη και μέσω τηλεόρασης. Βέβαια, πάντα υπάρχουν και μειονεκτήματα...

Ο,ΤΙ ΘΕΛΕΤΕ ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ!

Αν νομίζετε πως στο eBay θα βρείτε μόνο αρχαία νομίσματα, απατάσθε οικτρά! Στο μεγαλύτερο και γνωστότερο site ηλεκτρονικών δημοπρασιών μπορείτε να βρείτε σχεδόν τα πάντα. Για να είμαστε πιο συγκεκριμένοι, ιδού μερικά μόνο από τα είδη που μπορείτε να "χτυήσετε" (να αγοράσετε δηλαδή):

- Βιβλία και βιντεοκασέτες επιστημονικής φαντασίας σε καλές τιμές
- Βιντεοκασέτες με παλιά και καινούρια αγαπημένα σας σίριαλ (π.χ. X-Files, Murrperts) σε τιμές που ξεκινάνε από λίγα μόλις δολάρια
- DVD Players από 100 δολάρια, ταινίες σε DVD από 2 δολάρια
- Μουσικά CDs κάθε είδους (new wave, punk, techno, hip-hop κ.ά.)
- Διάφορα εξαρτήματα για PC (π.χ. κάρτες ήχου από 1 δολάριο (!), modems, μνήμες SDRAM επίσης από 1 δολάριο (!), CPU Intel-AMD-Cyrix)
- Σπάνιες κάρτες, πλήρη sets και booster boxes παλιών και νέων expansions του Magic: The Gathering
- Διάφορα άλλα είδη, όπως μαγνητάκια, καρτ-ποστάλ.

σμένο ποσό. Ωστόσο, η ίδια εταιρία δεν δίνει καμία εγγύηση και στα δύο μέρη που παίρνουν μέρος σε μία δημοπρασία και συνεπώς δεν μπορεί να εξασφαλίσει σε κανέναν ότι το συγκεκριμένο προϊόν που δημοπρατήθηκε και για το οποίο κάποιος πλειοδότησε βρίσκεται στην κατάσταση την οποία έχει πληροφορηθεί ο ενδιαφερόμενος από την περιγραφή του πωλητή. Από την άλλη μεριά, δεν μπορεί να εξασφαλίσει και στον πωλητή ότι η πληρωμή θα γίνει σύμφωνα με τη συμφωνία και βέβαια ότι θα συνίσταται στο ποσό με το οποίο έκλεισε η δημοπρασία. Επίσης, ο πλειοδότης δεν μπορεί ποτέ να είναι 100% σίγουρος ότι, αφού εκπληρώσει τις οικονομικές υποχρεώσεις του, θα λάβει το συγκεκριμένο προϊόν. Φυσικά, σε οποιαδήποτε παρασπονδία, ο πίνακας παραπόνων για το συγκεκριμένο πελάτη-συνδρομητή της εταιρίας που διοργανώνει τη δημοπρασία θα γεμίσει από αρνητικά σχόλια, ενώ είναι εύκολο ο πλειοδότης να διώξει νομικά οποιονδήποτε κακόπιστο πωλητή, αφού γνωρίζει το όνομα και τη διεύθυνσή του. Το "blackboard" που προαναφέραμε αποτελεί και μία σημαντική δικλίδα ασφάλειας για όλο το σύστημα των ηλεκτρονικών δημοπρασιών, αφού πέρα από τους ελέγχους που πραγματοποιούνται από τη διαχείριση του site το οποίο τις φιλοξενεί όσον αφορά στα στοιχεία των συμμετεχόντων, οι γνώμες και τα σχόλια των ίδιων των προσώπων, εκφρασμένες μάλιστα δημόσια, μέσω comments που στέλνονται στο site και βρίσκονται σε κοινή θέα, αποτελούν μία επιπλέον πολύ βασική εξασφάλιση για τους χρήστες.

► Αύξηση στις τιμές των διάφορων μεταχειρισμένων προϊόντων, γιατί θα αυξηθεί ο αριθμός των ενδιαφερόμενων συμμετεχόντων. Το γεγονός αυτό, θετικό από την πλευρά όσων πωλούν, είναι οπωσδήποτε αρνητικό για τους αγοραστές, που θέλουν να βρίσκουν τα προϊόντα πάντα στην καλύτερη (φθηνότερη) τιμή.

► Βλάβες τεχνικού εξοπλισμού: Στις αρχές του καλοκαιριού ολόκληρο το site του eBay κατέρρευσε για λίγη ώρα, έπειτα από λανθασμένους χειρισμούς στη διαχείριση των βάσεων δεδομένων του. Δεν προξενήθηκαν προβλήματα στις τρέχουσες δημοπρασίες, αλλά η διακοπή αυτή δεν ικανοποίησε τους συμμετέχοντες...

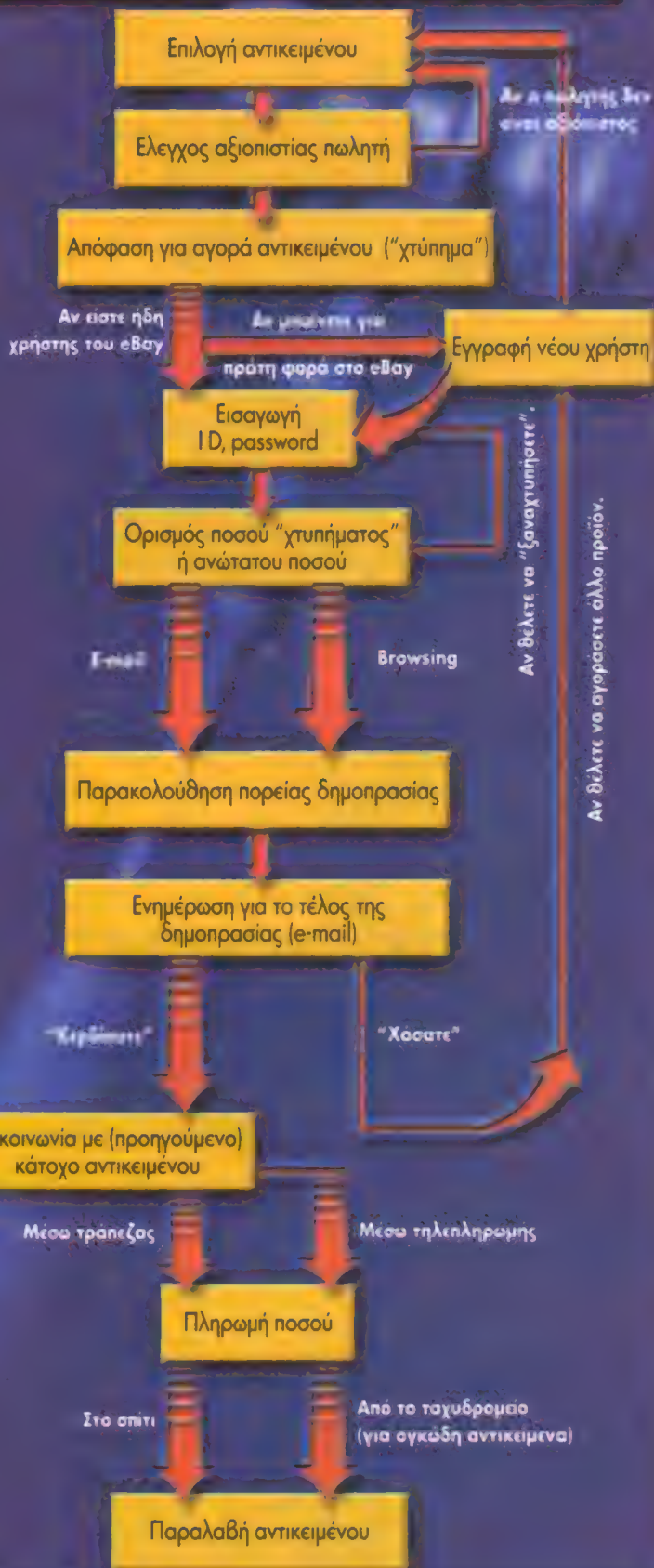
ΑΞΙΖΕΙ ΤΟΝ ΚΟΠΟ;

Φυσικά και αξίζει τον κόπο! Δεν σας ανοίξαμε, εξάλλου, την όρεξη να μπειτε κι εσείς και να χτυπήσετε αντικείμενα και συσκευές; Πρόσφατες μελέτες αναφέρουν πως μέχρι το έτος 2002 ο συνολικός τζίρος της αγοράς των δημοπρασιών αναμένεται να ξεπεράσει τα 3,2 δισεκατομμύρια δολάρια και ο αριθμός των ιδιωτών-πιθανών αγοραστών προϊόντων μιας on-line δημοπρασίας ίσως φτάσει τα 6,5 εκατομμύρια!

Το βέβαιο είναι ότι οι on-line δημοπρασίες έχουν μέλλον και τα αμέσως επόμενα χρόνια θα γνωρίσουν τεράστια ανάπτυξη.

PC

ΠΩΣ ΘΑ ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΣΤΟ eBAY



[illegible]

A representation of a cell wall

Ο αρχισυντάκτης είναι αμόλυντος, γι' αυτό ξυπνάμε από τα χρονοματάρια και μπαίνουμε στα site www ebay.com για να ρίξουμε μια ματιά στα προϊόντα που διατίθενται προς δημοπρασία. Η πρώτη έκκληση έρχεται από τον άλλο και ομορφο σχεδιασμό του site. Εδώ θα βρούμε τα πάντα, σκεφτόμαστε...

[illegible]

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

Αφού περιπλανιόμαστε για κανένα μισάωρο, αποφασίζουμε να ψάξουμε στη σελίδα με τα αρχαία νομίσματα.





Bidding



Steel/Brass Bracelet (Item #20000044)


Curren/Std.	\$42.51
Est. w/comm.	\$1.00
Minimum Bid	\$43.51

Ωρα 08:17: Ένα αρχαίο ελληνικό βραχιόλι μάς κινεί την περιέργεια και αποφασίζουμε να το χτυπήσουμε!

Overall profile makeup


336 **positives**

305 are from unique users and count toward the final rating


1 **neutral**

0 are from users that **disapproved**


0 are from unique users and count toward the final rating

eBay ID card **member (302)**

Member since Nov 27, 2008

Summary of Most Recent Comments

	Past 7 days	Past month	Past 6 mo
Positives	100	100	100
Neutrals	0	0	0
Negatives	0	0	0
Total	100	100	100

[View Feedback History](#)

You can [leave feedback](#) for this user. Visit the [Feedback Page](#) for more info on feedback policies.

You can [report a problem](#) with this Feedback Profile.

Items: 123 of 337 total

Qm 08:19: Ας ελέγξουμε την αξιοπιστία του πωλητή:
336 θετικά σχόλια και 0 αρνητικά από προηγούμενους
συναλλασσόμενους με αυτόν μας πείθουν: προχωρούμε!

ebY

[Browse](#) [Sell](#) [Services](#) [Search](#) [Help](#) [Community](#)

[overview](#) [registration](#) [buying & selling](#) [about](#) [faq](#) [feedback](#) [terms](#) [help](#) [contact](#)

I think you're getting better. [Click here to go further than eBay](#)

eBay Registration
You must be at least 18 years old to register.

Registering a new account, verifying your account, adding payment methods, adding shipping methods, adding a phone number.

To begin, please tell us which country you live in by selecting from the list below.

United States

[Go](#)

Step 1 - eBay Initial Registration Form

Please read the information carefully and provide the accurate details.
Required entries are shown in **green**.

Personal Information

Email address:

Full name:

Address:

City:

Region:

Postal code:

Contact Information

Primary phone number:

Secondary phone number:

Fax number:

Optional Info

How did you first hear about eBay?

Do you have a professional priority mailer?

Do you intend to use eBay to sell items?

Do you use eBay for professional/business purposes?

Do you intend to sell items on eBay?

Οκ 08:31: Δίνουμε όλα τα υπαρκτά
μας αναλυτικά, δείχνοντας
εμπιστοσύνη στο αίτο, και τη
ξανακοιτάζουμε προσεκτικά,
ελέγχοντας αν έχουν εσχεθεί σωστά.
Προγυρούμε ακάθεκτοι.

pandini can be contacted via e-mail pandini@univie.it

User ID	Effective Date	End Date
saadm	Dec 12, 1999	Present

ΚΥΡΙΑΚΗ 19 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 1999, ΠΡΑΞ 1633: Μία μέρα μετά, μπαίναμε ξανά στο εθγ για να δούμε την πορεία της δημοπρασίας. Ελέγχουμε τη διαδικασία, τα χτυπήματα και την τρέχουσα τιμή, εισάγοντας το όνομα μας (pantri) και τον κωδικό μας που λάβαμε με e-mail από το εθγ. Αποφασίζουμε να δώσουμε ανώτατο όριο χτυπήματος τα 50 δολάρια.

Thank you for your bid. You are the current high bidder.

Your bid was in the amount of: \$37.00
Your maximum bid was in the amount of: ~~116.00~~
After processing all the open bids for
this item, the current bid price is: \$42.51

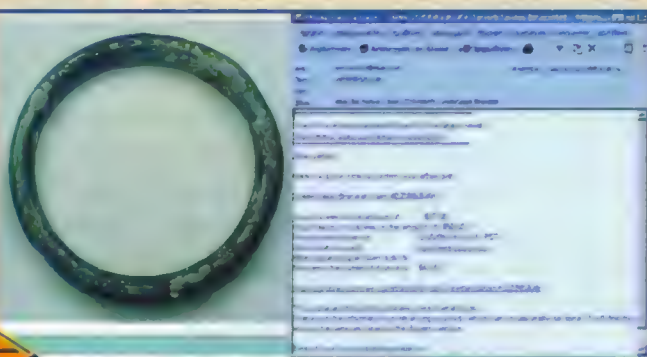
Although you are the current high bidder, this does not guarantee that you will win this item. Someone may outbid you in the last few minutes, so check back often or place a proxy bid.

Important: Please note that the listings in the search and category pages are not updated right away, but your bid has been recorded. Please also take a moment to note the ending date of your section. If you are the high bidder at midnight on this date, eBay will send you and the seller an email. You will then have three (3) business days to contact each other before you lose your position as high bidder.

Circuit Court - Juvenile (C. 2000.003)			
Juvenile Case No. 2000-003			
County	\$42.51	Port bid	\$9.96
Time left	11 hours, 05 mins	0 of bids	7 bids with 100% success
Time left	12/15/99 16:13:11 PST	Location	San Francisco
Mark	12/20/99 16:13:11 PST	Mark	Mark the Auctioneer's Mark
Seller (Name)	SHIRLEY M. GARDNER	Mark	Mark the Auctioneer's Mark
High bid	12/15/99 16:13:11 PST	Mark	Mark the Auctioneer's Mark
Payment	12/15/99 16:13:11 PST	Mark	Mark the Auctioneer's Mark
Payment	12/15/99 16:13:11 PST	Mark	Mark the Auctioneer's Mark

Seller assumes all responsibility for listing this item. You should contact the seller to resolve any questions before bidding.
Currency is U.S. dollar (\$) unless otherwise noted.

Qm 04-25: Η οθόνη επιβεβαίωσης του εθγ είναι κατόνοπιστικότητας. Το χτυπάμε με 37 δολάρια κι έχουμε αντίκρι!



Final price: **\$42.51**
Auction ended at: **Dec-20-99, 16:13:31 PST**
Total number of bids: **7**
Seller User ID: **ancient_treasures**
Seller E-mail: **arsoff@linkline.com**
High-bidder User ID: **pandri**
High-bidder E-mail: **pandri@gmx.de**

Λαμβανουμε αναλυτικο
μήνυμα από το eBay, από το οποίο πληροφορούμαστε τα κυδίκαστα.
Λίγη αναμονή ακόμα και... ναι, η νίκη είναι δική μας!

From: P. Arsoff [arsoff@plinkline.com]
To: pendra@ymc.de
Cc:
Subject: Re: eBay auction

> Hi!
 > Please let me know the payment method for the Greek glass bracelet 54mm ID
 Either print this page out with your shipping address or include a note
 with your payment (stating the item numbers and your shipping address)

Please send the winning bid amount + shipping/handling

P Arsoff
P O BOX 33772
Granada Hills, CA 91394

Outside of the USA, shipping/handling is \$3.00 regular air-mail and \$7.50 registered mail.
Foreign payment must be sent in cash (USD), cheque or money order, payable through a US or Canadian bank.

Πέμπη 26 Δεκεμβρίου 1999, πρ. 1903: Εμφανιζόμαστε με την (προσποιημένη) κάσχη του δραχμαλάου και την ραβδί για τον τρόπο πληρωμής που επιθυμώ. Μας σπινάει ο πάισος.

Quick Search

where the results look the way below is for "Montreal" above

	Country	City	
	Canada		
	Quebec		
	Ontario		
	Alberta		
	Saskatchewan		
	Manitoba		
	British Columbia		
	Yukon		
	Northwest Territories		
	Nunavut		
	United States		
	Mexico		
	Central America		
	Caribbean		
	Europe		
	Africa		
	Asia		
	Oceania		
	Australia		
	New Zealand		
	South America		
	Brazil		
	Argentina		
	Chile		
	Peru		
	Colombia		
	Venezuela		
	Ecuador		
	Peru		
	Bolivia		
	Paraguay		
	Uruguay		
	Argentina		
	Chile		
	Peru		
	Colombia		
	Venezuela		
	Ecuador		
	Peru		
	Bolivia		
	Paraguay		
	Uruguay		
	Argentina		
	Chile		
	Peru		
	Colombia		
	Venezuela		
	Ecuador		
	Peru		
	Bolivia		
	Paraguay		
	Uruguay		
	Argentina		
	Chile		
	Peru		
	Colombia		
	Venezuela		
	Ecuador		
	Peru		
	Bolivia		
	Paraguay		
	Uruguay		
	Argentina		
	Chile		
	Peru		
	Colombia		
	Venezuela		
	Ecuador		
	Peru		
	Bolivia		
	Paraguay		
	Uruguay		
	Argentina		
	Chile		
	Peru		
	Colombia		
	Venezuela		
	Ecuador		
	Peru		
	Bolivia		
	Paraguay		
	Uruguay		
	Argentina		
	Chile		
	Peru		
	Colombia		
	Venezuela		
	Ecuador		
	Peru		
	Bolivia		
	Paraguay		
	Uruguay		
	Argentina		
	Chile		
	Peru		
	Colombia		

Δευτέρα 24 Δεκεμβρίου 1999, σελ. 10-15: Έτσι είναι οι κτην: Πήγα στην Τρόικα Γερμανίας της Αγ. Σοφίας Παράσι, στα μέτρα Western Union έστειλα το ποσό στον Plamen. Τελική τιμή+ταχυδρομικά+τελή+ασφάλιση+προμήθεια Western Union, το αλόν 55 δολάρια. Η διαδικασία ολοκληρώθηκε!

GAME HACKING

Ένα άρθρο για... πονηρούς gamers!

Οι ώρες περνούν βασανιστικά. Το παιχνίδι γίνεται όλο και πιο δύσκολο. Το χέρι σου βαραίνει στο ποντίκι. Η ήττα φαίνεται σίγουρη. Σε μία κίνηση απελπισίας, πιάνεις στα χέρια σου το πρώτο "PC Master" που βλέπεις μπροστά σου. Ξεφυλλίζεις βιαστικά το τεύχος, ψάχνοντας τη σελίδα με τα hints. Η ζωή σου κρέμεται από ένα cheat. Βρίσκεις τον κωδικό και τον πληκτρολογείς με ανακούφιση. Όλα τώρα είναι εντάξει...

Είναι όμως; Μέχρι τώρα, δυο-τρία cheat codes ήταν αρκετά. Ωστόσο, ύστερα από αυτό το άρθρο, τίποτα πια δεν θα είναι ίδιο. Ετοιμαστείτε να μπείτε στον κόσμο του... game hacking!

Της Ζωής "Bezalel" Μαρμαρά

A

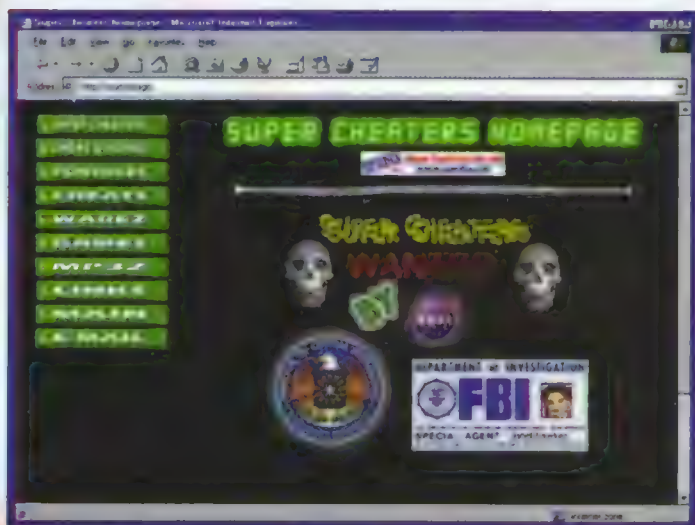
ναρωτηθήκατε ποτέ ποιος είναι ο λόγος ύπαρξης των cheats; Τα cheat codes,

οι κωδικοί που πληκτρολογούμε πολλές φορές σε ένα παιχνίδι για να κάνουμε τα πράγματα ευκολότερα για εμάς, ήταν μία ιδέα των προγραμματιστών για να

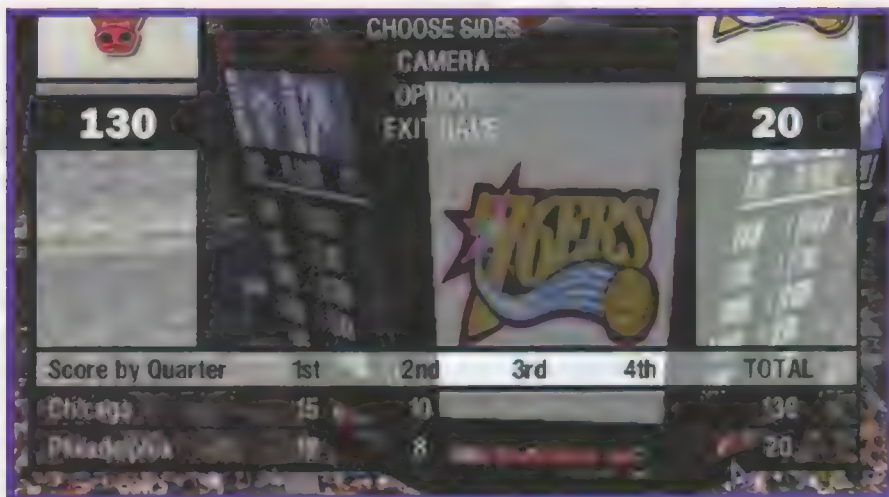
μπορούν να ελέγξουν το παιχνίδι για λάθη με εύκολο και γρήγορο τρόπο. Φανταστείτε πόσες ώρες, ίσως και ημέρες, θα χρειαζόταν ένας προγραμματιστής για να φτάσει στην τελευταία πίστα του παιχνιδιού, μόνο και μόνο για να δει εάν υπάρχουν λάθη στο πρόγραμμα! Φυσικά, οι περισσότεροι χρήστες επωφελούνται από την ύπαρξή τους και έτσι κάνουν το παιχνίδι τους ευκολότερο. Οχι όμως όλοι.

Πόσες φορές δεν βρεθήκατε σε δύσκολη θέση και χρειάστηκε να πληκτρολογήσετε τον ίδιο κωδικό ξανά και ξανά, ώστε να αυξησετε όσο χρειάζεται, για παράδειγμα, το Food στο Age of Empires; Πόσο χρόνο σάς πήρε όλη αυτή η διαδικασία; Χάσατε όλη τη διασκέδαση, έτσι δεν είναι; Ο καλός Θεούλης, όμως, άκουσε τις προσευχές σας (ή μήπως ήταν ο αρχισυντάκτης του "PC Master";) και έφερε στη Γη τα game memory cheat utilities, μάννα εξ ουρανού για τους απανταχού gamers.

Τι είναι τα game memory cheat utilities; Πρόκειται για προγράμματα που επιτρέπουν στον παίκτη να επηρεάζει στοιχεία του παιχνιδιού (π.χ. απίμο, health), δίνοντάς τους ό,τι τιμές αυτός επιθυμεί. Πώς τα χρησιμοποιούμε; Όπως ίσως γνωρίζετε, κάθε video game δε-



Super Cheaters HomePage: Οι commandos του game hacking ζητούν συνεργάτες! Αμεση επαγγελματική αποκατάσταση!



Και εδώ βλέπετε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα για το πώς 15+10 βγάζουν total 130!!!

σμεύει ορισμένες θέσεις μνήμης στον υπολογιστή μας, τον οποίο χρησιμοποιεί για να αποθηκεύει τιμές όπως χρήματα, ενέργεια και άλλα στοιχεία του χαρακτήρα μας και του παιχνιδιού. Εάν βρούμε αυτές τις τιμές, μπορούμε να τις τροποποιήσουμε όπως εμείς θέλουμε, ώστε να αυξήσουμε την ενέργειά μας, να αποκτήσουμε περισσότερες ζωές, ακόμα και να γίνουμε αδάνatoi! Το πρόγραμμα που θα μας βοηθήσει στην αναζήτησή μας θα ψάξει όλες τις θέσεις μνήμης, θα αποθηκεύσει τις τιμές τους και θα ξεκινήσει να καταγράφει τις αλλαγές που γίνονται στις τιμές αυτές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μία δεύτερη αναζήτηση θα μας δείξει τις τιμές που άλλαξαν ενώ εμείς παίζαμε το παιχνίδι. Το πρόγραμμα θα συγκρίνει τις παλιές με τις καινούριες τιμές και θα βρει τη διεύθυνση που αντιστοιχεί στην τιμή που θέλουμε να αλλάξουμε. Όπως έχετε ήδη καταλάβει, το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσουμε θα τρέχει παράλληλα με το παιχνίδι, ενώ οι τιμές που θα αναζητά συχνά θα καθορίζονται από εμάς τους παίκτες, ανάλογα με τα στοιχεία που θέλουμε να αλλάξουμε. Τελικά, όμως, η διαδικασία αυτή δεν είναι τόσο απλή όσο φαίνεται...

ΟΛΙΓΗ... ΙΣΤΟΡΙΑ

Η πρώτη προσπάθεια ξεκίνησε με το Apple II Action Replay για τον Apple II, μία κάρτα που έφερε τον παράδεισο στις οθόνες των Apple users. Φυσικά, αυτή η προσπάθεια δεν ήταν δυνατό να μην έχει μιμητές. Η Amiga

Τι είναι τα game memory cheat utilities; Πρόκειται για προγράμματα που επιτρέπουν στον παίκτη να επηρεάζει στοιχεία του παιχνιδιού (π.χ. ammo, health), δίνοντάς τους ό,τι τιμές αυτός επιθυμεί.

ακολούθησε το χορό και κυκλοφόρησε το Amiga Action Replay για την Amiga 500. Ανάλογες κάρτες κυκλοφόρησαν την ίδια περίοδο για τον Commodore 64 και τον Z80 Spectrum, βασισμένες στην ίδια ιδέα. Οι χρήστες του PC έπρεπε να περιμένουν καιρό για κάτι ανάλογο. Το IBM PC με τη μονόχρωμη

οθόνη ήταν τότε περισσότερο ένας υπολογιστής για εφαρμογές γραφείου παρά μία παιχνιδομηχανή. Οι PC users έπρεπε να περιμένουν τον 286, τη SoundBlaster και τις VGA κάρτες γραφικών μέχρι να δουν τη βιομηχανία παιχνιδιών να στρέφεται και στα PCs. Από εκείνη τη στιγμή πολλοί hackers επικέντρωσαν το ενδιαφέρον τους στα cheat utilities για PC games. Με τον ερχομό του 386 κυκλοφόρησαν πολλά τέτοια προγράμματα, όπως το Fix People Expert 2.5, το PC Action Replay, γραμ-

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΡΓΑΕΙΑ ΓΙΑ GAME HACKING

Για όσους ξεκινούν τώρα:

- 1) Cheat 'O Matic 0.99b
- 2) GameHack 2.0
- 3) UGCS 3.0
- 4) Patch 3.07

Για έμπειρους χρήστες:

- 1) WinHack 2.0
- 2) UGE 1.0
- 3) Patch 3.07
- 4) TMK 1.4a
- 5) TS 1.0
- 6) Cheat Finder 0.93
- 7) Cheat 32

Για ... πονεμένους χρήστες

(όταν τίποτα άλλο δεν λειτουργεί):

- 1) MC 0.5b
- 2) MTC 1.27
- 3) SECK 2.0
- 4) WPE 1.3 (για multiplayer games)
- 5) CrackerMate 2.10
- 6) Game Tools 3.23

μένο τώρα για PC, και το Gamebuster. Το πρώτο cheat programme για τα Win95 ήταν το Cheat O'Matic, γραμμένο σε Borland Visual C++. Απλό, γρήγορο και αποτελεσματικό αλλά με λίγες δυνατότητες. Το καλύτερο cheat utility ήρθε το 1997, ονομαζόταν Magic Trainer Creator και γράφτηκε από τον Olivier Pasqualini. Αναφέρουμε αυτό το όνομα, γιατί θα το συναντήσετε στα περισσότερα από τα cheat utilities που θα χρησιμοποιήσετε. Πρόκειται για τον πάπα του game hacking (τις ευλογίες σας, πάτερ...!)

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Με τις ευλογίες, λοιπόν, του Olivier Pasqualini θα σας δείξουμε πώς μπορείτε να αυξήσετε οποιοδήποτε από τα Food, Gold, Wood με δύο κλικ, χάρη στο Cheat 'O Matic, ένα freeware cheat program που τρέχει σε περιβάλλον Windows 95/98 και NT. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τρέξετε το παιχνίδι παράλληλα με το πρόγραμμα. Όταν ξεκινήσει το παιχνίδι, θα πατήσετε το συνδυασμό Alt-Tab

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Φυλάξτε τις σαν τα μάτια σας...

- <http://surf.to/scgi> **Super Cheaters**
- <http://www.game-over.net/cheats/cheats.html> **Game Over on-line magazine**
- <http://www.happysurfer.com/cheats.html> **Happy Surfer**
- <http://www.geocities.com/timesquare/1323/wpe.html> **Η σελίδα του Winsock Packet Editor**
- <http://www.dlh.net> **DLH Net**
- <http://www.cheatmagic.com> **CheatMagic**
- <http://www.cheatplanet.com/index2.html> **CheatPlanet**
- <http://www.pcgameworld.com/cheats/cheatguide.htm> **PC Gameworld**
- <http://www.muc.cablesurf.de/osahr/> **GameHack Knowledge Base**
- <http://www.rsc.co.uk/mogsy/gamehack.htm> **GameHack Emporium**
- <http://www.uhs-hints.com/> **UHS Official Page**
- <http://www.happypuppy.com/indexes/win/cheats.i1.html> **Happy Puppy**

GAME HACKING

ΤΟ... ΛΕΞΙΚΟ ΤΟΥ ΕΠΙΔΟΞΟΥ GAME HACKER

Για να ξέρετε για τι μιλάτε....

Editors

Είναι μικρά προγράμματα που μας επιτρέπουν να επεξεργαστούμε τα αρχεία που σώζουμε από ένα παιχνίδι.

Trainers

Μπορούν να έχουν πολλές λειτουργίες. Μερικά αλλάζουν τα σωσμένα αρχεία, ενώ άλλα επεμβαίνουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, επιτρέποντας την αλλαγή πολλών επιλογών.

Hex editing

Ο δύσκολος τρόπος μετατροπής ενός σωσμένου αρχείου. Θα πρέπει να γνωρίζετε το δεκαεξαδικό σύστημα, έτσι ώστε να βρείτε και να αλλάξετε τις διευθύνσεις που βρίσκονται στο αρχείο αυτό. Οι editors απλοποιούν την εν λόγω διαδικασία και ο χρήστης αποφεύγει τις πολύπλοκες μετατροπές.

UHS (Universal Hint System)

Όχι, δεν είναι κανένα σύστημα εκπομπής τηλεοπτικού σήματος, μην πάει εκεί το μυαλό σας! Πρόκειται για ένα σύστημα σχεδιασμένο να δίνει hints για κάθε παιχνίδι σε κάθε παίκτη

που χρειάζεται βοήθεια για να συνεχίσει το παιχνίδι του. Για να δει κάποιος hints από το παιχνίδι που επιθυμεί, πρέπει να χρησιμοποιήσει τον UHS Reader, ένα πρόγραμμα που διαβάσει τα αρχεία UHS. Όταν λοιπόν κολλήσετε σε κάποιο παιχνίδι, συμβουλευτείτε το UHS!

Primary Cheating Programs

Πρόκειται για τα βασικά και πιο σημαντικά εργαλεία ενός game hacker. Προγράμματα όπως το WinHack ή το Magic Trainer Creator ανήκουν στη συγκεκριμένη κατηγορία.. Έχουν μεγάλες απαιτήσεις σε μνήμη.

Secondary Cheating Programs

Το ίδιο σημαντικά και απαραίτητα είναι τα προγράμματα που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία. Συνήθως αυτά είναι προγράμματα που επιτρέπουν την επεξεργασία των σωσμένων αρχείων του παιχνιδιού. Η συγκεκριμένη κατηγορία περιλαμβάνει προγράμματα όπως το Patch και το Dirty Little Helper.

Third Party Programs

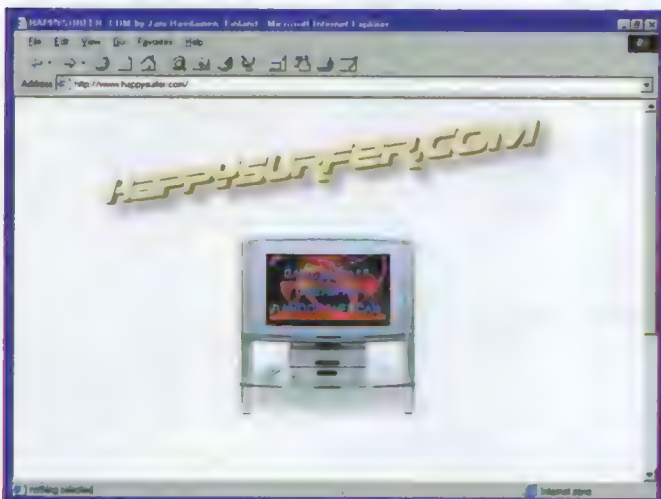
Utilities που βοηθούν στις μικροδουλειές του... επαγγέλματος. Τα περισσότερα από αυτά είναι Hex converters.

που δώσατε, θα σας δώσει μήνυμα επιτυχίας και θα εμφανίσει ένα νέο πλαίσιο για να γράψετε τη νέα τιμή που θέλετε. Σε αντίθετη περίπτωση, θα χρειαστεί να αυξήσετε ελάχιστα την ποσότητα του attribute παίζοντας και να γράψετε το νέο αριθμό που προέκυψε, ώστε να μπορέσει το πρόγραμμα να συγκρίνει τις τιμές που βρήκε με τη νέα τιμή που του δώσατε. Εάν η αναζήτηση είναι επιτυχημένη, στην οθόνη εμφανίζεται ανάλογο μήνυμα επιτυχίας και νέο πλαίσιο για να γράψουμε όποια τιμή θέλουμε να πάρει το attribute. (Δώστε ό,τι θέλετε! Εμείς ζητήσαμε ένα εκατομμύριο Food!!!) Συνήθως χρειάζεται να κάνετε search δύο με τρεις φορές μέχρι να δείτε το πολυπόθητο μήνυμα.

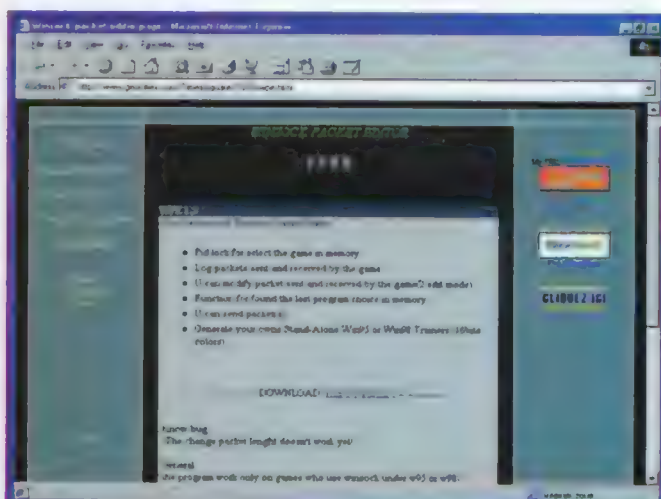
Αν και πολύ απλό και εύκολο στη χρήση του, το Cheat 'O Matic δεν προσφέρει πολλές επιλογές στους χρήστες, για αυτό και απευθύνεται σε gamers που δεν έχουν μεγάλη εμπειρία από cheat programs. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και το GameHack 2.0, πρόγραμμα που προορίζεται για beginners. Το GameHack 2.0 είναι shareware και δεν υποστηρίζει παιχνίδια του DOS. Οι επιλογές που προσφέρει δεν είναι αρκετές, όμως είναι πολύ περισσότερες σε σχέση με αυτές του Cheat 'O Matic. Το GameHack 2.0 μας επιτρέπει να ψάξουμε όχι μόνο έναν συγκεκριμένο αριθμό αλλά και ένα σύνολο αριθμών, καθορίζοντας την αρχική και τελική τιμή του συνόλου. Δίνει επίσης τη δυνατότητα να επιλέξουμε τον τύπο της μεταβλητής στην οποία αποθηκεύεται η τιμή που αναζητάμε. Ετσι, έστω κι αν κάποιος έχει λιγοστές γνώσεις από προγραμματισμό, αντιλαμβάνεται ότι, εάν ψάχνουμε π.χ. την τιμή 35.000, θα αποφύγουμε τον τύπο byte, αφού αυτός περιλαμβάνει τιμές από 0 έως και 255. Το GameHack 2.0 έχει και επιλογή Hotkey, ένα χαρακτηριστικό απαραίτητο, αφού πολλά παιχνίδια κολλάνε

για να βρεθείτε στην οθόνη του προγράμματος και θα επιλέξετε το όνομα του παιχνιδιού. Εμείς δοκιμάσαμε το Cheat 'O Matic με το Age of Empires II. Αφού επιλέξετε το όνομα του παιχνιδιού (στην περίπτωση μας το Age of Empires II), θα δηλώσετε μια τιμή στο κενό πλαίσιο. Αυτή η τιμή αντιπροσωπεύει τον αριθμό του attribute

που θέλετε να αλλάξετε. Ετσι, εάν έχετε π.χ. Food 80 και θέλετε να αλλάξετε αυτή την ποσότητα, θα γράψετε 80 στο κενό πλαίσιο. Πατώντας το πλήκτρο Search, το πρόγραμμα θα ψάξει τις διευθύνσεις της μνήμης στις οποίες καταχωρίζει τιμές το παιχνίδι. Εφόσον βρει διεύθυνση με τιμή που να αντιστοιχεί στην τιμή



Happy Surfer: Ο ευτυχημένος surfer θα σας κάνει ακόμα πιο χαρούμενους!



Winshock Packet Editor Homepage: Ξεκινήστε από εδώ, αν θέλετε να δοκιμάσετε την τύχη σας στα on-line games.

με την επιλογή Alt+Tab. Έτσι, μπορείτε να καλείτε το πρόγραμμα με το δικό σας συνδυασμό πλήκτρων, χωρίς να ανησυχείτε εάν θα κολλήσει το παιχνίδι. Η χρήση του GameHack 2.0 δεν διαφέρει από εκείνη του Cheat 'O Matic. Επιλέγετε κι εδώ το παιχνίδι από την παράμετρο Select Process For Hacking και δίνετε την αρχική τιμή. Εδώ πλέον βλέπετε και τα αποτελέσματα κάθε αναζήτησης με τη μορφή μιας λίστας διευθύνσεων. Μπορείτε, αν θέλετε, να κάνετε Add To Valid Addresses και να σώσετε τις διευθύνσεις που βρήκατε, ώστε να μην τις ψάχνετε άδικα την επόμενη φορά που θα θέλετε να επέμβετε στο ίδιο παιχνίδι.

ΓΙΑ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΥΣ

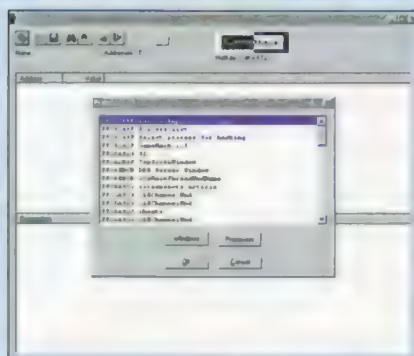
Το πιο περίπλοκο αλλά και αρτιότερο πρόγραμμα που είδαμε ήταν το Cheat32, ένα

shareware cheat program για τα Windows που απευθύνεται σε λίγο πιο έμπειρους χρήστες. Το Cheat32 ενσωματώνει τρεις διαφορετικούς τύπους αναζήτησης: Για να βρούμε τη διεύθυνση μιας τιμής της οποίας γνωρίζουμε τον ακριβή αριθμό επιλέγουμε Value search, ενώ για τις τιμές που δεν γνωρίζουμε ακριβώς υπάρχει η επιλογή Generic Search. Τι γίνεται όταν η τιμή που ψάχνουμε δεν είναι αριθμός; Τότε επιλέγουμε Flag Search. Εάν γνωρίζουμε από πριν τη διεύθυνση που θέλουμε να αλλάσουμε, μπορούμε να αφήσουμε το πρόγραμμα να κάνει Auto-Hack, ενώ εμείς απλώς πληκτρολογούμε τη διεύθυνση της μνήμης στο ανάλογο πλαίσιο. Το πρόγραμμα ξεπερνά σε δυνατότητες όλα τα ανωτέρω προγράμματα - αρκεί να σας αναφέρουμε ότι επιπλέον περιλαμβάνει δημιουργία game trainer, ενός εκτελέσιμου προγράμματος

που μπορεί αυτόματα να αλλάξει δεδομένα σε ένα παιχνίδι ανάλογα με τα αποτελέσματα της εύρεσης. Πιο συγκεκριμένα, έχοντας βρει τις διευθύνσεις που ψάχνετε μέσα από το πολύ καλό περιβάλλον αναζήτησης του Cheat32, μπορείτε να φτιάξετε ένα πρόγραμμα που να αποθηκεύει τις διευθύνσεις αυτές και, όταν το τρέχετε, να μπορεί αυτόματα να αλλάξετε τις επιλογές του παιχνιδιού που εσείς επιθυμείτε. Στο Internet υπάρχουν πολλοί game trainers για όλα τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά.

Σας παραθέτουμε ορισμένες ενδεικτικές διευθύνσεις: <http://www.rsc.co.uk/mogsy/gamehack.htm> και http://www.muc.cablesurf.de/oshahr/Table_A_Top.html. Πολλές databases με cheats κυκλοφορούν εδώ και καιρό στο Internet και οι περισσότερες είναι freeware. Θα σας φανούν αρκετά χρήσιμες, για να μη γράψω

HACKING ΣΤΟ AGE OF EMPIRES



Ενώ τρέχετε το παιχνίδι, με το συνδυασμό Alt+Tab επιστρέφετε στα Windows και τρέχετε το GameHack. Θα πρέπει να επιλέξετε το παιχνίδι που παίζετε από τη λίστα των εφαρμογών τις οποίες το πρόγραμμα διαπιστώνει ότι τρέχουν.



Αφού επιλέξετε το παιχνίδι στη λίστα, θα πρέπει να ψάξετε για τη διεύθυνση που θέλετε να αλλάξετε.



Στο Age of Empires ξεκινήσαμε με Food = 290. Ψάχνοντας exact value (αφού γνωρίζαμε από πριν τον ακριβή αριθμό, δηλαδή το 290), το πρόγραμμα έψαξε για διευθύνσεις που κρατούν τιμή 290.



Βρήκε 4 τιμές. (Τυχαιοί ήμαστε... Ποια να είναι άραγε από τις τέσσερις;)



Επιστρέφουμε στο παιχνίδι και παίζουμε μέχρι να αλλάσουμε λίγο την τιμή του Food. Τώρα η τιμή είναι 490. Επιστρέφουμε στο GameHack και ψάχνουμε για τη νέα τιμή, το 490. Το πρόγραμμα βρίσκει την τιμή, και εμείς τώρα πολύ εύκολα μπορούμε να αλλάσουμε το Food σε ό,τι θέλουμε!



Τελικά, βάλαμε 1 εκατομμύριο Food! Καλά δεν είναι;

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ (Η ΘΕΙΑ BEZALEL ΣΑΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΕΙ!)

■ Πολλά από τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσετε είναι shareware και πολλές από τις κύριες λειτουργίες τους μπορεί να είναι απενεργοποιημένες. Σας πήραμε την μπουκιά από το στόμα, ε; Προτού δοκιμάσετε οτιδήποτε, δείτε αν το πρόγραμμα που χρησιμοποιείτε είναι fully functional, για να αποφύγετε τις δυσάρεστες συνέπειες.

■ Μνήμη!!!! Πολλή μνήμη!!!! Αν δεν διαθέτετε πολλή από αυτή, ετοιμαστείτε να γεράσετε μπροστά στην οθόνη σας... Τα crashes θα είναι πολύ συχνά σε αυτή την περίπτωση. Δεν σας το προτείνουμε...

■ Κρατάτε backup! Το τονίζω, γιατί δεν κρατώ ούτε κι εγώ :) Κάποιος από σας να μου το θυμίσει!

■ Πολλά προγράμματα παρουσιάζουν προβλήματα με τα παιχνίδια που θέλουν κάρτα 3D για να παίξουν. Καθμένη Lara 4... δεν θα σε χακάρουμε ποτέ;

■ Μη δοκιμάζετε μεγάλες τιμές με την πρώτη φορά. Μπορεί να σας βγει σε κακό. Καλό είναι στην αρχή να δοκιμάζετε μικρές αλλαγές, για να δείτε αν δουλεύει, και αργότερα

μεγαλύτερες. Κάτι σαν τη διαδικασία του overclocking, αν σας λείει τίποτα...

■ Ενημερωθείτε από το Internet. Ηδη βγαίνουν καινούριες εκδόσεις προγραμμάτων με περισσότερες λειτουργίες.

■ Εξασκηθείτε! Αυτό το άρθρο δεν θα σας τα μάθει και όλα... Χρειάζεται εξάσκηση και σκληρή δουλειά για να γίνετε καλός game hacker!

■ Κάνετε μια σκέψη όπως: "αυτά τα cheat programs άραγε δουλεύουν και σε προγράμματα-εφαρμογές, και όχι μόνο σε παιχνίδια"; Μμμμ... Για ψάξτε λίγο...

■ Λέτε να "χακάρετε" το T4C; Το ξέρετε ότι στο νέο patch ο συνδυασμός Alt+Tab κλειδώνεται;

■ Πολλές εταιρίες (με πρώτη την Blizzard) έχουν αρχίσει να προστατεύουν τα παιχνίδια τους από το GameHack, το δημοφιλέστερο εργαλείο για game hacking. Εδώ που τα λέμε, όμως, δεν τρέχει και τίποτα, αφού υπάρχουν τόσα άλλα προγράμματα που κάνουν την ίδια δουλειά...

απαραίτητες. Μία από τις πιο γνωστές είναι το Dirty Little Helper (98 v1.1b), που θα βρείτε στη διεύθυνση <http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/7030/cu.htm>. Τα αρχεία που θα κατεβάσετε δεν περιέχουν μόνο τη βάση δεδομένων με cheats για PC και PlayStation αλλά και χρήσιμα εργαλεία, όπως το User Cheat Compiler v1.03 και το DOS Cheat Viewer v0.2a καθώς και άλλα καλούδια, όπως editors και solutions.

Και για να μη ξεφύγετε από... την παράδοση, ιδού και μια updated database με cheat codes για όλα τα παιχνίδια: <http://www.happysurfer.com/cheats.html>.

Εάν, πάλι, σας ενθουσιάζει και μόνο η ιδέα του να γίνετε game hacker, προτού διαβάσετε τη συνέχεια κάνετε μια βόλτα στη διεύθυνση <http://www.cheatmagic.com>.

Πολλά προγράμματα για έμπειρους χρήστες μπορείτε να κατεβάσετε και από τη διεύθυνση <http://www.gamehacking.com>.

Ενα άλλο εργαλείο για advanced users είναι το WinHack 2.0. Το WinHack 2.0 τρέχει κάτω από περιβάλλον Windows και παρουσιάζει πολλές νέες επιλογές. Φτάνει να σας αναφέρουμε ότι μπορείτε να ψάξετε ποσοστά και όχι τιμές, κάτι που κάνει πολύ εύκολο το να επηρεάσετε το health σε ένα παιχνίδι, ειδικά εάν

στην οθόνη δεν παρουσιάζεται κάποιος αριθμός. Δοκιμάσαμε τις επιλογές αναζήτησης που έχει το πρόγραμμα με ένα αθλητικό παιχνίδι (έτσι, για να μην παίζουμε τα ίδια και τα ίδια). Δείτε στη δεύτερη σελίδα του άρθρου πώς αλλάξαμε το score του παιχνιδιού με το WinHack 2.0. Το πρόγραμμα διαθέτει επίσης επιλογή memory editor για να αλλάξετε απευθείας τη

μνήμη, ειδικά εάν ξέρετε από πριν τι θέλετε να αλλάξετε. Η επιλογή αυτή δεν προτείνεται για τους περισσότερους χρήστες, αφού είναι εξαιρετικά πολύπλοκη. Βέβαια, η καλύτερη επιλογή που διαθέτει το πρόγραμμα είναι το Create memory trainer. Εύκολα και γρήγορα μπορείτε να φτιάξετε το δικό σας προγραμματάκι για να αλλάξετε τις ιδιότητες που θέλετε. Με την ευκολία που παρέχει το πρόγραμμα σε αυτό τον τομέα, είμαστε σίγουροι πως θα γεμίσετε το σκληρό δίσκο σας με game trainers διάφορων παιχνιδιών. Άντε, καιρός ήταν!

ON-LINE GAMES & HACKER TOOLS

Δοκιμάσαμε πολλά από αυτά τα εργαλεία που αναφέραμε ανωτέρω και σε on-line παιχνίδια, δελτώντας να κρίνουμε την αξιοπιστία και τη λειτουργικότητά τους. Από τα ανωτέρω μόνο το WFE 1.3 αναφέρει στο documentation ότι δουλεύει σε on-line games, όμως διαπιστώσαμε πως αλλαγές μπορούν να γίνουν και από το Cheat 'O Matic και το GameHack 2.0. Στα on-line παιχνίδια θα πρέπει να είστε εξαιρετικά προσεκτικοί, αφού δεν μπορείτε να επηρεάσετε τις ιδιότητες μόνο του δικού σας χαρακτήρα αλλά και των άλλων. Όσο για τις επιλογές που κάνετε, προσέξτε να σημειώνετε πάντα τις αλλαγές, έτσι ώστε, αν κάνετε κάποιο λάθος (κάτι πολύ συχνό), να μπορείτε να το διορθώσετε. Τέλος, δοκιμάστε πολλά εργαλεία για να δείτε αν βγάζουν κοινά αποτελέσματα. Αυτό είναι μια καλή πρακτική για να ελέγχετε τις ενέργειές σας.

Το "PC Master" στο CD-ROM αυτού του μήνα σας δίνει την ευκαιρία να δοκιμάσετε αυτά τα προγράμματα. Πάρτε λοιπόν το αγαπημένο σας παιχνίδι και... αλλάξτε του τα φώτα! Θυμηθείτε, όμως: η ζωή ενός game hacker είναι ριψοκίνδυνη! Πρέπει να κρατάτε πάντα backup των saves κάθε παιχνιδιού που ξεκινάτε να "χακάρετε"! Από μας... Happy game hacking!

PC

ΤΙ ΝΑ ΑΠΟΦΕΥΓΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΗΝ ΠΑΘΕΤΕ!

Στη συνέχεια παραθέτουμε μια αληθινή ιστορία - please, don't try this at home :)

Η noveménη Bezalet πέρασε νύχτες ολομόναχη στο σκοτεινό κόσμο του T4C, του on-line RPG που έχει έρδει πρόσφατα στην Ελλάδα. Μέρους προσπαδούσε να "χακάρει" το παιχνίδι και λίγο λίγο τα κατάφερνε, μια αλλάζοντας το Χρ, μια γεμίζοντας την κόκκινη μπάρα... Αλλά αυτά κρατούσαν λίγο, και πολλές φορές την ανάγκαζαν να βγαίνει από το παιχνίδι, αφού ο server την πέταγε έξω. Περιπό να σας αναφέρουμε, δε, ότι η εναλλαγή μεταξύ των Windows και του παιχνιδιού γινόταν με Alt+Tab, αφού το WFE 1.3 που χρησιμοποιούσε δεν διαθέτει δυνατότητα για hotkeys...

Μη ξέροντας από πού να αρχίσει και πού να τελειώσει, η μικρή sorceress έψαχνε για ποσοστά και όχι για ακριβή αριθμό, για να ανεβάσει το Χρ της. Τη μόνη διεύθυνση που βρήκε την άλλαξε αισθητά (για να μη γράψουμε "της άλλαξε τα φώτα") και, δοκιμάζοντας το χαρακτήρα της στο παιχνίδι μετά αυτή την αλλαγή, διαπίστωσε ότι είχε αλλάξει το ποσοστό damage που κάνει στους εχθρούς σε O!!! Οι συνέπειες ήταν οδυνηρές!!! Τα τέρατα την κυνηγούσαν και την χτυπούσαν ανελέητα! Η Bezalet πήρε ό,τι της είχε απομείνει και έφυγε μακριά. Υποσχέθηκε στον εαυτό της να μην ξανακάνει "χακερίες" στον ελληνικό server. Κάτι μου λέει όμως ότι σταύρωνε τα δάχτυλά της...

ΠΛΑΙΣΙΟ

ΠΛΑΙΣΙΟ

ΠΛΑΙΣΙΟ

ΠΛΑΙΣΙΟ

TURBO • Χωρίς όρια !



1. ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ

Μπορείτε να φτιάξετε τον προσωπικό σας υπολογιστή ανάλογα με τις ανάγκες σας.

- με επίσκεψη στα καταστήματά μας
- με επίσκεψη στον ηλεκτρονικό μας κατάστημα: www.plaisio.gr
- με τηλέφωνο χωρίς χρέωση: 0800-12345
- με fax χωρίς χρέωση: 0800-67890



2. ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ

Το εξειδικευμένο προσωπικό μας συναρμολογεί τον υπολογιστή σας.



3. ΕΠΕΓΧΟΣ

Το μηχάνημα ελέγχεται διεξοδικά για το αν ανταποκρίνεται στα υψηλά standard απόδοσης που θέλουμε.



4. ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Την επόμενη μέρα είναι έτοιμο είτε να το παραλάβετε από κάποιο από τα καταστήματά μας, είτε να σας το παραδώσουμε στο γραφείο ή στο σπίτι σας.



5. ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Το ΠΛΑΙΣΙΟ παραμένει πάντα κοντά σας για να λύσει όλες τις απορίες σας και για να σας παρέχει άμεσα όποιες υπηρεσίες, αναβαθμίσεις, επισκευές, έλεγχου επιθυμείτε.

www.plaisio.gr

ΠΩΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΕΙΤΕ ΜΕ ΤΟ **πλαιο**

ΤΗΛ.



FAX



ΤΑΧΥΔΡ.



E-MAIL



0800-12345 ΧΩΡΙΣ ΧΡΕΩΣΗ

0800-67890 ΧΩΡΙΣ ΧΡΕΩΣΗ

ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5 144 52 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ

info@plaisio.gr

πλαιο

ΕΞ ΑΡΧΕΙΑ

- ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24
- ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 19
- ΖΑΙΜΗ 10

ΨΥΧΙΚΟ

- ΟΜΗΡΟΥ 5

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ

- ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5

ΓΛΥΦΑΔΑ

- ΛΑΖΑΡΑΚΗ 3
- Λ. ΑΘΗΝΩΝ 5

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

- ΠΛ. ΓΕΡΜΑΝΟΥ 11
- ΤΣΙΜΙΣΚΗ

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

- ΠΡΑΝΤΟΣ
- ΑΝΤΙΣΤΑΣΕΩΣ 42

ΠΑΤΡΑ

- ΑΓ. ΑΝΔΡΕΟΥ 120

GAME CL

Game Preview



82

Final Fantasy 8

Η μεταφορά του από το PSX είναι -σχεδόν- γεγονός.



92

Cluedo Chronicles

Εξασκήστε το αστυνομικό σας δαιμόνιο.



96

Gorky 17

Ενα strategy με αρκετά στοιχεία από adventures και RPGs.



100

Wheel of Time

Ενα παιχνίδι δράσης με... διαχρονική αξία.



112

Half-Life: Opposing Force

Η ιστορία συνεχίζεται.



116

Blackmoon Chronicles

Η μεταφορά του ομότιτλου κόμιξ στις οθόνες μας.

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μαίνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΩΡΑΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



96-100
ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΞΑΙΡΕΣΗ

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



96-100
ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΞΑΙΡΕΣΗ

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

FINAL FANTASY VIII

Ποιος θα φανταζόταν πως το κάποτε μονοδιάστατο παιχνίδι ρόλων, με τα γραφικά που σήμερα φαντάζουν άθλια αλλά με μια ιστορία που "ρούφαγε" στην κυριολεξία τον gamer, θα έφτανε σε σημείο να έχει επτά sequels, εκ των οποίων το έβδομο κατά σειρά θα είχε πολλούς υποστηρικτές αλλά και πολλούς επικριτές; Όλα, τελικά, είναι θέμα γούστου!

Του Στέφανου "MAN50N" Μανούκα
MAN50N@mail.com



Mερικοί από σας, πιθανότατα, μόλις είδατε τον τίτλο του άρθρου, θα αρχίσατε τα αρνητικά σχόλια. Αρνητικά σχόλια του είδους: "...Χμμ, FFXIII. Αρα κινέζικα γραφικά, παιδικό χαρακτήρες και γενικά ένα παιχνίδι που απευθύνεται σε παιδιά και μόνο". Θέλοντας να σας προλάβω, σας πληροφορώ πως ο συγκεκριμένος τίτλος μπορεί άνετα να καθιερωθεί ως ένας από τους πιο δομημένους, σεναριακά και μορφολογικά, τίτλους ιαπωνικής προέλευσης.

PC vs PSX (ROUND 345...)

Για άλλη μία φορά το Final Fantasy κυκλοφορεί πρώτα στο PSX και μετά στη PC. Εδώ να αναφέρουμε πως το FFXIII θα είναι από τα πρώτα παιχνίδια (εάν κάνω λάθος, διορθώστε με) που θα κυκλοφορήσουν στην πολυδιαφημιζόμενη κονσόλα PlayStation 2. Από φωτογραφίες στο Internet που κατάφερα να βρω, μπορώ να αναφέρω πως τα γραφικά λίγο πολύ είναι ίδια σε σχέση με του PSX. Όσο για τα

videos, δεν το συζητώ. Ετη φωτός καλύτερο το -ας το πούμε- sequel του PSX. Στο PC όμως τι γίνεται; Αυτό θα το δούμε στη συνέχεια.

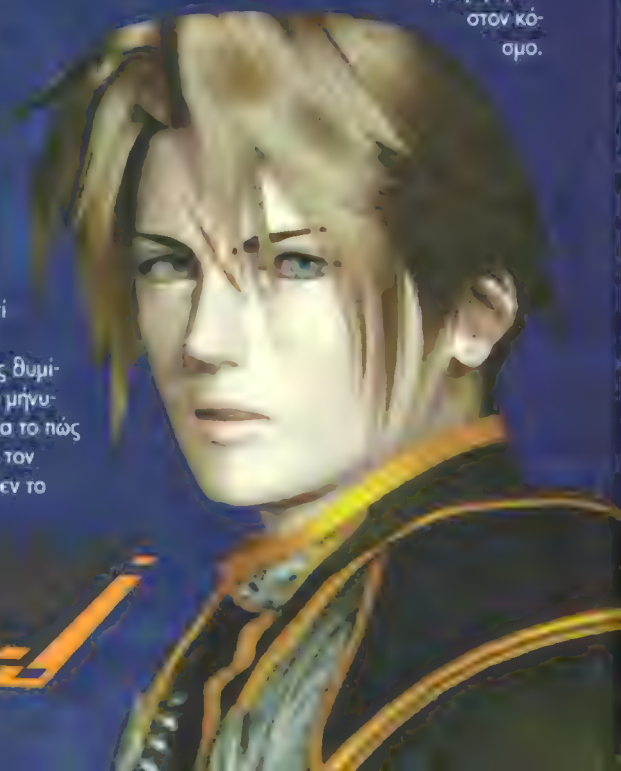
Δεν πρέπει, λοιπόν, επ' ουδενί εμείς, οι σκληροπυρηνικοί PC-άδες να αισθανόμαστε παραμελημένοι ούτε κατά κάποιον τρόπο "ριγμένοι" για την αναμονή στην οποία μας υπέβαλε η SquareSoft. Εάν θυμάστε καλά, ακριβώς το ίδιο σκηνικό είχε επαναληφθεί με το FFXVII, όμως εκεί περιμέναμε πολύ καιρό. Ξέρουμε και ξέρουν, λοιπόν, πολύ καλά πως όποιο game βγαίνει στο PSX και μετά στο PC είναι κατά πολλά επίπεδα καλύτερο σε "μας". Τι να κάνουμε, έτσι είναι η ζωή, φίλοι μου PSX-άδες: ΠΙΑ ΠΑΝΤΑ ΔΕΥΤΕΡΟΙ!

ΙΣΤΟΡΙΑ... ΜΕ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ

Μια αναδρομή στους τίτλους Final Fantasy δείχνει πως καταρχήν το παιχνίδι στηρίζεται στην ιστορία του. Μια ιστορία μέσα από την οποία μπορεί κάποιος να επηρεαστεί και να βλέπει τον κόσμο διαφορετικά. Απλά να σας θυμίσω το καθαρά οικολογικό μήνυμα που έστειλε το FFXVII για το πως πρέπει να προστατεύουμε τον πλανήτη μας - γιατί, εάν δεν το κάνουμε,

η φύση εκδικείται (Βλ. Weapons). Η ιστορία του FFXVIII είναι εμφανέστατα, πιο "ανθρώπινη" (τώρα πόσο ανθρώπινη μπορεί να είναι μια ιστορία που περιέχει π.χ. μάγισσες είναι ένα άλλο θέμα). Στηρίζεται σε όλη της την εξέλιξη στην αγάπη - στην αγάπη ανάμεσα στον κεντρικό χαρακτήρα, που ακούει στο όνομα Squall, και στη συμπρωταγωνίστριά του, Rinoa. Όμως σε όλα το παιχνίδι δεν θα συναντήσετε τη φράση "I love you". Αυτό μπορεί να είναι τυχαίο, μπορεί όμως και να μην είναι.

Ο Squall είναι μαθητής στην Garden, μια ακαδημία που εκπαιδεύει πολεμιστές για την προστασία των συμφερόντων της Balamb και προσπαθεί να διατηρήσει την ειρήνη στον κόσμο.



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



SQUALL

Αυτός δεν είναι άλλος από την αντικαταστάση του Cloud, που ακούει στο όνομα Squall. Είναι λευκός και κατενύμφος, με λευχόχρους και σπύριγγες με άλυσες. Το παιχνίδι αναπτύσσεται κυρίως από τον Cloud, όπως και στο FFVII με τον Cloud.

Ηλικία: 18

Όπλο: Gunblade

Στοιχείο: Continuous Blade



QUISTIS

Η Quistis (όνομα κι αυτό) είναι η παιδά-βασίλισσα της ιστορίας μας, αφού μόλις στην ηλικία των 18 χρονών είναι δεσπόζουσα στην GARDEN. Ευγενική και όμορφη. Μην κλειστείτε... της αρμόζει ο Squall.

Ηλικία: 18

Όπλο: Whip

Στοιχείο: Blue Magic



SEIFER

Ο Seifer, με τη σειρά του, είναι ο αντίπαλος της ομάδας του Squall, που του έχει κάνει κατά τη διάρκεια προπόνησης! Κακότροπος, μοναχικός αλλά τρομερά δυνατός στις μάχες. Έχει το όνομα του Sephiroth, δεν νομίζετε!

Ηλικία: 19

Όπλο: Cross Sword

Στοιχείο: No Mercy



ZELL

Zell, Πτερός φίλος και σύντροφος του Squall. Τσιφτήρης και αυτός για την ομάδα SeeD. Είναι ιταλιάνος και, από «τι κοτακαθόνουμε, αρκετά χείρονος στις μάχες.

Ηλικία: 19

Όπλο: Ολένια

Στοιχείο: Dual



SELPHIE

Η Selphie, που κι,τι φαίνεται και στη φωτογραφία, είναι το "μαγκά" της ομάδας. Είναι αγάπη και τρομερά φλυαία. Έχει εξαιρετική αντοχή και είναι σχετικά δυνατή. Είναι και αυτή

μία κοπέλα που νιώθει κάτι περισσότερο από φίλη ανάγιντο στον Squall.

Ηλικία: 17

Όπλο: Νυχιόχαυ (I)

Στοιχείο: Blat



RINOA

Η Rinoa είναι η συμπεριλαμβανόμενη του παρ-χέως στο πλευρό του Squall. Είναι πολύ όμορφη και έχει στην καρδιά της τον Squall. (Καλή, ποιος είναι αυτός ο τύπος; Ο Ροδόδος.)

Ηλικία: 19

Όπλο:

Boonoping (από την α-νέλο της Χέρια)

Στοιχείο:

Cornies



LAGUNA

Ο Laguna είναι από τους χαρακτήρες που έχει να έρθει γιατί κάποιος καλέ για να βοηθήσει να φυγαδεύσει το παιδί του. Οι πληροφορίες για αυτόν είναι ελάχιστες. Επίζω στα τμήματα που πήλε να έχει διασκευασθεί ο χαρακτήρας του.

Ηλικία: 20

Όπλο: Machine Gun

Στοιχείο:

Limit-Desperado

Όλα ξεκίνησαν στην πρώτη αποστολή της επίκλητης (από την GARDEN) ομάδας SeeD (είναι η ομάδα στην οποία ο Squall και οι υπόλοιποι προσπαθούν να γίνουν μέλη). Ο σκοπός της αποστολής είναι απλός και ξεκάθαρος: παροχή βοήθειας σε μια επαναστατική ομάδα για την απαγωγή του προέδρου της Galbadia, ο οποίος ήταν εξουσιοδοτημένος να ανακοινώσει την ανακαχή. Ανακαχή όχι με κάποια άλλη χώρα ή οργάνωση αλλά με μια παντοδύναμη μάγισσα, ονόματι Edea (ο θηλυκός Sephiroth;). Δεν θα μπορούσαμε να σας δώσουμε περισσότερα στοιχεία για την ιστορία χωρίς να σας χαλάσουμε την έκπληξη. Υπομονή, λοιπόν.

Πολλοί από εσάς πιθανότατα θα έχετε στο μυαλό σας τους χαρακτήρες του FFVII, που ήταν, ως τους πούμε έτσι, αρκετά "παιδικοί". Αυτά που ξέρατε να τα ξεχάσετε. Η SeeD αποτελείται από καθαρά ανθρώπινους και λεπτομερειατούς 3D χαρακτήρες (όπως είναι όλοι οι χαρακτήρες που θα συναντήσετε στο παιχνίδι). Αυτοί είναι οι ακόλουθοι: Squall Leonhart, Quistis Trepe, Zell Dincht, Seifer Almas, Selphie Tilmitt, Laguna Loire και Rinoa Heartilly. Για διεξοδικότερη αναφορά σε αυτούς δείτε

στο box "Ταυτότητες χαρακτήρων". Η συμπεριφορά τους είναι πέρα για πέρα ρεαλιστική, και αυτό είναι το σημαντικότερο από το σε σχέση με το παλιό, FFVII.

Αλλά αφού φτάσαμε να συγκρίνουμε τα δύο "αδέρφια",ας σας παραθέσω τα καινούρια στοιχεία που προσφέρει απλόχερα η SquareSoft στο νέο της "παιδί"...

ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Τα στοιχεία που θα σας αναφέρω σε αυτό το σημείο είναι όσα μπόρεσα να διακρίνω από το demo του παιχνιδιού (το οποίο θα βρείτε στο πρώτο συνοδευτικό CD του περιοδικού).

➤ Έχει ανανεωθεί το σύστημα μάχης, με ευκολότερο τρόπο χειρισμού.

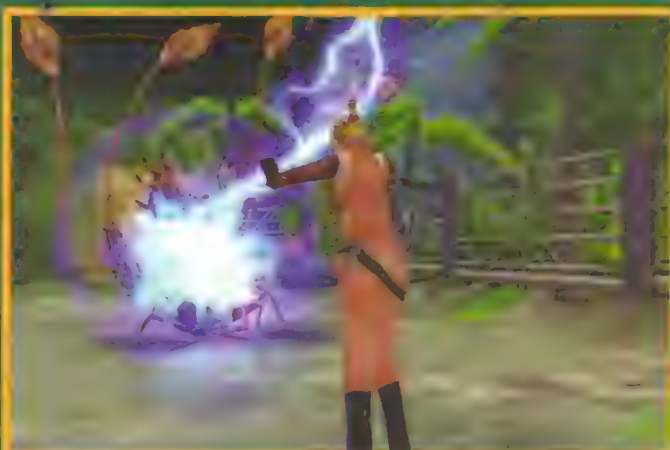
➤ Μια νέα εντολή έχει προστεθεί, και σας επιτρέπει να κλέβετε τις ικανότητες και τις τεχνικές των αντιπάλων σας (π.χ. μπορείτε να στρέψετε τη μαγεία του αντι-

πάλου σας εναντίον του!).

➤ Διαθέτει έναν ολόκληρο κόσμο προς εξερεύνηση (όπως και το FFVII άλλωστε).

➤ Οι χαρακτήρες σας χάνουν βαθμούς εμπειρίας (experience points) όταν υποχωρούν από τη μάχη.

➤ Οι FMV σκηνές του παιχνιδιού είναι από άλλο πλανήτη (δηλαδή καταπληκτικές), με υπέροχη κίνηση - θα νομίσετε πως παρακολουθείτε ταινία στον υπολογιστή σας.



Το εντυπωσιακό κομμάτι... εεε... Thunder της Quistis.

Game Preview

► Οι χαρακτήρες είναι πολυγωνικοί, με φοβερή προσεγμένη λεπτομέρεια και με συμπεριφορά και αισθήματα πραγματικού ανθρώπου.

► Τα γνωστά Materials έχουν αντικατασταθεί από μια νέα δύναμη ασφαλείας. Θα δείτε τι εννοώ στη συνέχεια.

► Τα μέλη που αποτελούν την ομάδα σας φαίνονται στην οθόνη όταν βρισκόμαστε στο χάρτη (σε αντίθεση με το VII της σειράς).

► Μπορείτε να βρείτε άφθονα καινούρια mini-games. (Θυμάστε το παιχνίδι με της μηχανές στο εφτά; ΠΩΡΩΣΗ!)

► Δεν θα βρείτε σεντούκια που περιέχουν μαγείες και θησαυρούς.

► Επίσης, δεν θα βρίσκετε τα Summons (GPS) κατά τη διάρκεια της περιπέτειας σε μορφή Materials. Πληροφορίες σχετικά με τα GPS θα βρείτε στο ειδικό ένδετο. Ένας κόσμος, λοιπόν, χωρίς Materials. Χμ...

► Θα συναντήσετε στο δρόμο σας καινούρια οχήματα, που θα σας βοηθήσουν να εξερευνήσετε τον πράγματι μεγάλο κόσμο του τίτλου.

► Η μουσική επένδυση είναι -πάλι- σε midi (μπούχου-γού).

► Για άλλη μια φορά δεν θα μπορέσετε να ακούσετε τις φωνές των χαρακτήρων σας. Όχι, όχι, δεν είστε κουφοί! Απλά, οι φωνές τους δεν υπάρχουν (ανιψ...).

► 60 ώρες καθαρού παιχνιδιού (χωρίς τα mini-games...).

► ΤΑ CHOCOBO ΕΙΝΑΙ ΠΑΛΙ ΕΔΩ!!!

► Το παιχνίδι έρχεται σε τέσσερα CDs και έχει βαλθεί να καταστρέψει τις προσωπικές μας ζωές.

ΓΡΑΦΙΚΑ (ΕΙΣ ΤΡΙΠΛΟΥΝ!)

Για να σας δώσουμε να καταλάβετε την πολλαπλή μορφή των γραφικών του FFXIII, πρέπει να τα αναλύσουμε σε τέσσερα βασικά στάδια:

1. Map (γραφική απεικόνιση στον χάρτη)
2. Non Mapped (τα γραφικά του σε παιχνίδι Normal)
3. Battle (γραφικά κατά τη διάρκεια της μάχης)
4. Videos (Γραφικά του video).

Ας σημειώσουμε εδώ πως η ανάλυση τους δεν μπορεί να είναι μακροσκελής,



Στο Training Center. Όπως βλέπετε, η Quistis, που είναι στην ομάδα μου, με ακολουθεί.

όλα τα παιχνίδια που σέβονται τον εαυτό τους), με λεπτομερέστατα τοπία και backgrounds που καταφέρνουν να απορροφούν τον παίκτη από την πρώτη κιόλας επαφή. Τα μοντέλα, από την άλλη, μπορούμε να αναφέρουμε πως έχουν μεγαλώσει σε σχέση με εκείνα του FFXII. Έχουν πράγματι αποκτήσει το "κάτι" που έλειπε. Αυτό το κάτι θα μπορέσετε να το καταλάβετε από την πρώτη στιγμή. Τι είναι αυτό; Ρεαλισμός. Είναι το στοιχείο που η SquareSoft έχει προσθέσει με επιτυχία στο νέο τίτλο της. Φυσικά, δεν μπορεί να μην υπάρχει και η "μαύρη σελίδα" στον τομέα των γραφικών. Τα backgrounds φαντάζονται σαν να φτιάχτηκαν από διαφορετική εταιρία από αυτή που φιλοτέχνησε τα μοντέλα. Όπως και στο Resident Evil, έτσι κι εδώ η ιαπωνική εταιρία δεν κατάφερε να κάνει τα γραφικά να ταιριάζουν μεταξύ τους. Τώρα, πώς θα το κάνει εγώ δεν ξέρω, δεν είναι δική μου δουλειά άλλωστε.

Τα non mapped γραφικά είναι περίπου στο ίδιο επίπεδο όπου κυμαίνονται τα mapped. Εδώ θα βρείτε μεγαλύτερα σε μέγεθος sprites με περισσότερη λεπτομέρεια και με σαφώς καλύτερη κίνηση από το FFXII. Κι εδώ όμως υπάρχει το πρόβλημα των διαφορετικών γραφικών. Κρίμα.

Εδώ πρέπει να δώσετε βάση: τα γραφικά των μάχων. Εκεί κρύβεται ο θησαυρός του παιχνιδιού. Εξαιρετικά σε κάθε τομέα, με εκπληκτικής λεπτομέρειας τοπία, τρομερά ζωντανούς χρωματισμούς και με αποκορύφωμα του όλου σκηνικού τα φαντασμαγορικά Summons (GP πια...). Μπορείτε να δείτε ουρανούς να ανοίγουν, διαβόλους (Diablo) να έρχονται και να σας βοηθούν (ή όχι!), παλιρροϊκά κύματα να "κουκουλώνουν" τους δύστυχους αντιπάλους σας και πολλά άλλα.

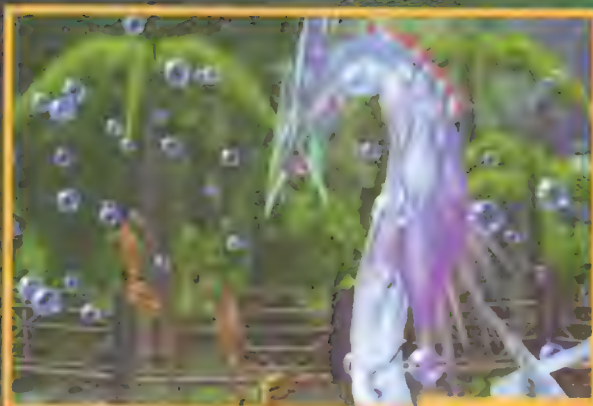
Κλείνοντας, λοιπόν, να αναφέρουμε την τελειότητα των πολύ καλοδουλεμέ



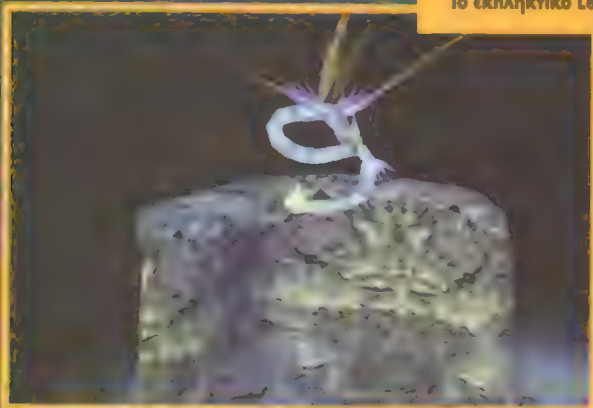
Χωρίς λόγια...



Το παιχνίδι διαθέτει μπόλικο καμάκι.



Το εκπληκτικό Leviathan καρέ καρέ.



και νιώσει, που κάνουν την παρουσία τους σε σημείο όπου δεν το περιμένει κανείς. Οι πεηγές μας αναφέρουν πως τα μαλλιά (και, ναι, τα μαλλιά) των χαρακτήρων έχουν δουλευτεί τριχα-τριχα. Αυτό και μόνο πιστεύω πως μπορεί να σας δώσει να καταλάβετε τη φυσικότητα της κίνησης. Δεν αναφέρω άλλα για τα γραφικά, γιατί θα ξεχάσω πως το παρόν άρθρο είναι preview και όχι review.

ΜΑΜΑ... ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΣΕ ΑΚΟΥΩ ΠΟΥ ΜΙΛΑΣ;

Ναι, ναι! Μπορείτε να αρχίσετε να βρίζετε τη μαμά-SquareSoft, που για άλλη μία φορά δεν χρησιμοποιεί τις φωνητικές χορδές των χαρακτήρων. Δεν μπορούμε να καταλάβουμε, φυσικά, το λόγο, αλλά μπορούμε άνετα να αναφέρουμε πως κατά τη διάρκεια της περιπέτειας μπορεί να νιώσετε μονοτονία, γιατί, πολύ απλά, θα διαβάσετε -πολλά!- κατεβατά από λόγια και δεν θα ακούτε έστω μια φωνούλα, που να προοδεύει ζωή στους χαρακτήρες που τα αρθρώνουν. Στο συγκεκριμένο τομέα η κατασκευάστρια εταιρία, άφησε τα πράγματα ως έχουν από το FFXVII. Δηλαδή, συγγνώμη, δεν έχει πρόσβαση στο Internet, για να δει τις πολλές σελίδες διαμαρτυρίας από εμάς τους γαμπούς για την απουσία φωνητικών εφέδρων! Πράγματι, δεν μπορεί να τα καταλάβει

Έχουμε αυτή τη μεγάλη απουσία της φωνής, έρχεται και το εκνευριστικό παιδικό Midi στον τομέα μουσικής και "δένει το γλυκό". Είναι τρομερά απώθητικό για μερικούς αυτό το μονότονο, μουντό και, πάνω από όλα, "αδείο" είδος μουσικής. Πολλοί από εσάς ίσως το βρίσκουν το καταλληλότερο είδος μουσικής για έναν θρύλο όπως το Final Fantasy.. Ας αναλογιστούμε, όμως, πως έχουμε μπει πια στο 2000 και η τεχνολογία προχωρά μπροστά! Δεν παραμένει στάσιμη.

ΟΧΙ! ΔΕΝ ΣΕ ΑΦΗΝΩ ΝΑ ΚΑΝΕΙΣ SAVE!

Ενας από τους λίγους ή πολλούς (εσείς θα το κρίνετε αυτό) λόγους που η σειρά Final Fantasy είχε επικριτές και εχθρούς (ας τους αποκαλέσουμε έτσι) δεν είναι άλλη από τη Save Engine που διαθέτει. Εάν δεν την γνωρίζετε, σας ενημερώνουμε πως αυτή η engine δεν επιτρέπει στον παίκτη να κάνει save όποτε αυτός θεώσει σωστό. Απλά, σε διάφορα σημεία που έχει κρίνει σωστό η εταιρία υπάρχουν κάποια HoI-Spots, που επιτρέπουν να κάνετε save. Αυτό το σύστημα κι εγώ, ως φανατικός Final Fantasy-ας, το κατακρίνω, αλλά δεν μπορώ να υποστηρίξω πως δεν θα ασχοληθώ με το παιχνίδι μέχρι να το τελειώσω εξαιτίας του.

ΥΠΟΜΟΝΗ, ΛΟΙΠΟΝ!

Όταν θα διαβάσετε αυτές τις γραμμές, υπάρχει πιθανότητα το έπος που ακούει στο όνομα Final Fantasy VIII να κυκλοφορεί στα καταστήματα. Σύντομα, λοιπόν, θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε και το αναλυτικό review του παιχνιδιού από τις σελίδες του περιοδικού μας. Ως τότε... υπομονή!

PC

GUARDIAN FORCES (GF)

Ο καινουργιος κατακτητής με το εκπληκτικό FFXIII θα είναι επίσης ένας τε-Σουεπιστή-Ορμος. Λοιπόν, το Σουεπιστή (ήταν υποψήφιος για άλλα ονόματα κι άλλες ιδιότητες). Το ονομα του που είναι Guardian Forces ή, αλλιώς, GF. Οι "δυναμικές φύλακες" στο Final Fantasy X είναι κοινώς "υποψήφιοι" της ομάδας σας. Καθένας από αυτούς έχει το δικό του μονόφωνο HP (Hit Points), Life (Ζωή), Level (Επίπεδο), τα δικά του Abilities κ.ά. Κατά τη διάρκεια μιας μάχης, λοιπόν, όταν ένας από τους χαρακτήρες σας "καλέσει" ένα, τότε το Hit Point του υποκαθίσταται με το αντίστοιχο Hit Point του GF και έτσι γίνεται δική ο κατάσταση. Χαρακτηριστικά αναφέρονται από αυτά. Μπορείτε να υποκαθίσετε, λοιπόν, πως τα GF έχουν τα δικά τους Guardian Forces. Παράγονται και χρησιμοποιούνται απευθείας. Κλείνοντας, να πως πληροφορηθήκαμε πως τα GFs δεν μπορούν να τα βρείτε μόνο με μια σφαίρα σε μορφή Materia. Για να έχετε στη διάθεσή σας κάποιο, πρέπει πρώτα να το αντιμετωπίσετε, με κάθε κόστος... Καλή τύχη!

ROLE PLAYING
GAME



Τα RPGs διακρίνονται σε δύο-τρεις κατηγορίες. Τα ιαπωνικά ξεχωρίζουν για το σε βάθος επεξεργασμένο σενάριό τους και την πλούσια προσωπικότητα των χαρακτήρων τους. Τα αμερικανικά διακρίνονται για τους χαρακτήρες τους αυτούς καθ' εαυτούς. Πολλές κλάσεις και φυλές, πλούσια στατιστικά στοιχεία, μεγάλο βάρος στη σωστή ανάπτυξη των χαρακτήρων, αρμονικός σχηματισμός ομάδων. Τα τελευταία χρόνια εμφανίστηκαν και τα λεγόμενα action RPGs, με πρώτο και καλύτερο το περίφημο *Diablo*, που συνδυάζουν ένα interface απλοϊκό και adventure με μπόλικη δράση και τα τελείως απαραίτητα στοιχεία ενός RPG. Το *Septerra Core* ακολουθεί τον ιαπωνικό δρόμο, ενώ στηρίζεται στα λεγόμενα γραφικά manga, διαθέτοντας όμως και πολλά πρωτότυπα στοιχεία.

ΣΥΣΤΗΡΙΑ
VALKYRIE STUDIOS/MONOLITH/INTERPLAY
(<http://www.lith.com/septerra/>)
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ
Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 5MB στο σκληρό

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οι περισσότεροι που θα δουν το παιχνίδι διατρέχουν τον κίνδυνο να το αδικήσουν. Αυτό γιατί δεν ξέρουν την ιστορία του, μια ιστορία που δείχνει με τον πιο ανάγλυφο τρόπο την κρίση που περνάνε τα computer games τα τελευταία δύο-τρία χρόνια, αλλά και την τρομερή αγάπη που είχαν οι δημιουργοί για το δημιούργημά τους. Το *Septerra Core* είχε ξεκινή-

σει πριν τέσσερα-πέντε χρόνια από την εταιρία Rabid Entertainment, η οποία είχε έρθει σε συμφωνία με την τότε πανίσχυρη Viacom, που επρόκειτο να ήταν ο εκδότης του παιχνιδιού. Λίγους μήνες αργότερα άρχισε η κρίση στη Viacom, με αποτέλεσμα να αποτραβηχτεί από την αγορά κάποιους μήνες αργότερα. Οι βασικοί προγραμματιστές και δημιουργοί του παιχνιδιού έφυγαν από τη Rabid Entertainment και σχημάτισαν τη Valkyrie Studios. Ταυτόχρονα, κατέφυγαν στη δικαιοσύνη ζητώντας πίσω τα δικαιώματα από τη Via-

com. Τελικά κατόρθωσαν να κερδίσουν τη δίκη και να αποκτήσουν ξανά τα πλήρη δικαιώματα του *Septerra Core*. Ξεκίνησαν να δουλεύουν ξανά το παιχνίδι, χωρίς να έχουν βρει εκδότη. Όταν είχαν σχεδόν ολοκληρώσει τον τίτλο, κατόρθωσαν και βρήκαν εκδότες τόσο για την Αμερική όσο και για την Ευρώπη, έτσι τελικά το παιχνίδι κυκλοφόρησε δύο χρόνια αργότερα από την αρχικά σχεδιασμένη ημερομηνία του!

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Το *Septerra Core* σε προσκαλεί σε έναν παράξενο και πολύπλοκο κόσμο. Είναι από τους πιο πρωτότυπους κόσμους που έχω δει σε ένα RPG και όχι μόνο. Η βάση του είναι ένας πυρήνας, στην πραγματικότητα ένας βιο-υπολογιστής τεράστιων διαστάσεων, στον οποίο είναι κρυμμένο το μυστικό μιας πανάρχαιας προφητείας. Γύρω από τον πυρήνα κινούνται σε διαφορετικές τροχιές επτά ομόκεντρα ηπειρωτικά κελύφη (shells). Ο *Septerra* δη-



Σταματούντας μία μέρα, προσέλαβε ο πατέρας της μητέρα
ανταχής του μαρκήστρα σου.

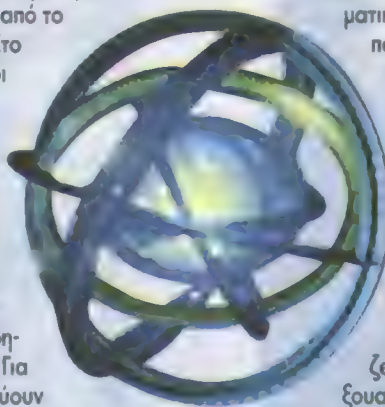
μιουργήθηκε στο αρχαιότερο παρελθόν από ένα μυστηριώδες όν, που κατέβηκε από τον ουρανό. Όλος ο κόσμος είναι ουσιαστικά ένας μηχανισμός, κατασκευασμένος για κάποιον άγνωστο σκοπό να λειτουργεί ακριβώς έτσι όπως είναι προγραμματισμένος. Οι εκλεκτοί, που κατοικούν στον εξωτερικό δακτύλιο, έχουν ανακαλύψει ενδείξεις που τους οδηγούν στο να πιστεύουν ότι η απάντηση στα ερωτήματά τους βρίσκεται στο εσωτερικό του πυρήνα. Για να ξεκλειδωθεί ο πυρήνας πρέπει να βρεθούν τα δύο πανομοιότυπα κλειδιά που έφτιαξε ο δημιουργός του πυρήνα. Αυτό μπορεί να γίνει μόνο κατά τη διάρκεια της Σύνδεσης, όπως ονομάζεται μία διαδικασία που επιτυγχάνεται μία φορά κάθε εκατό χρόνια.

Όταν τα επτά αυτά κελύφη βρεθούν σε συγκεκριμένη θέση, επιτρέπουν να φτάσει μέχρι τον πυρήνα τόσο φως όσο χρειάζεται για να ενεργοποιηθεί ο πυρήνας αυτός. Τότε μπορεί να ξεκλειδωθεί με δύο ειδικά κλειδιά. Αυτά τα κλειδιά κρύφτηκαν καλά κατά τη διάρκεια ενός πολύ μεγάλου πολέμου, κατά τον οποίο ο Marduk, ο μόνος "γεννημένος" γιος του Δημιουργού, νίκησε τον Gemma σε μία μάχη που κράτησε συνολικά εκατό μέρες και εκατό νύχτες. Ο Marduk έκρυψε τα κλειδιά αυτά και προφήτεψε ότι θα εμφανιστούν ξανά όταν θα υπάρξει πραγματική ανάγκη και ότι ακριβώς τότε ένας από τους απογόνους του θα τα χρησιμοποιήσει για να ξεκλειδώσει τη δύναμη του πυρήνα και να σώσει τον κόσμο από την καταστροφή.

Ο χρόνος της Σύνδεσης πλησιάζει, και οι "εκλεκτοί" κατόρθωσαν να βρουν τα κλειδιά που είχε κρύψει ο Marduk. Ένας από αυτούς, ο Lord

Doskias, είναι απόλυτα σίγουρος ότι αυτός είναι ο πραγματικός απογόνος του Marduk. Πιστεύει ότι είναι προορισμένος να χρησιμοποιήσει τα κλειδιά κατά τη διάρκεια της Σύνδεσης και να λάβει το περίφημο μυστικό που αναφέρει η προφητεία. Παραβλέποντας το γεγονός ότι η Σύνδεση πρόκειται να γίνει κανονικά σε πενήντα χρόνια και τυφλωμένος από την επιθυμία του για δόξα και δύναμη, σχεδιάζει να προκαλέσει μία Σύνδεση, έτσι ώστε να μπορέσει να χρησιμοποιήσει τα κλειδιά που έχει στην κατοχή του, αδιαφορώντας για το τι θα συμβεί στους κατοίκους των άλλων κελυφών!

Εσύ χειρίζεσαι τη Μαγα, μία νέα κοπέλα από το Κέλυφος Δύο. Στο κέλυφος αυτό οι κάτοικοι ζουν μέσα και γύρω από τα σκουπίδια που αφήνουν οι "εκλεκτοί", οι οποίοι κατοικούν στο εξωτερικό κέλυφος, δηλαδή το πρώτο. Για να ζήσουν μαζεύουν τα σκουπίδια των "εκλεκτών" και προσπαθούν να αξιοποιήσουν ό,τι περισσότερο μπορούν από αυτά. Η Μαγα αναμειγνύεται άθελά της στα σχέδια του Doskias, αφού προηγούμενα κατηγορείται αδικώς ότι κάνει λαθρεμπόριο όπλων. Εξοργισμένη, αποφασίζει να τον κυνηγήσει, ζητώντας ταυτόχρονα εκδίκηση για το θάνατο των γονιών της από τις δυνάμεις του Doskias μερικά χρόνια νωρίτερα. Σιγά σιγά η Μαγα θα



Στα πόδια του Azur.

καταλάβει ότι ο Doskias στην πραγματικότητα "μαγειρεύει" κάτι πολύ μεγάλο και πολύ θανατηφόρο.

Η Μαγα είναι ένας απίθανος χαρακτήρας. Στα περισσότερα παιχνίδια όπου ο κεντρικός χαρακτήρας είναι γυναίκα, οι δημιουργοί τους, κάτω από έναν έντονο σεξισμό, σχεδιάζουν έναν χαρακτήρα που μοιάζει περισσότερο ως ένα σεξουαλικό αντικείμενο, τις περισσότερες φορές, δε, βλέπεις μία πολύ προκλητική γυναικεία εικόνα με αντρικό δυναμισμό και προσωπικότητα. Η μεγάλη πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι ότι η Μαγα είναι τελείως διαφορετική στο τόσο κρίσιμο αυτό θέμα. Είναι ευαίσθητη, λογική, ώριμη και πολύ έξυπνη.

Καθένας από τους βασικούς χαρακτήρες έχει τη δική του ξεχωριστή προσωπικότητα. Είναι δε τόσο έντονες οι



προσωπικότητες των χαρακτήρων αυτών, ώστε αρκετές φορές νομίζεις ότι είναι ζωντανοί μπροστά σου. Ως Μαγισσα συναντήσεις ακόμη οκτώ χαρακτήρες που θα σε βοηθήσουν να σώσεις τον κόσμο από την καταστροφή.

Πρώτος και καλύτερος είναι ο Grubb, ένας mechanical wizard που μπορεί να αξιοποιήσει οτιδήποτε μπορείς να φανταστείς από τα σκουπίδια που υπάρχουν στο Shell 2. Αυτός φτιάχνει τα Workbots. Πρόκειται για ένα κλασικό παράδειγμα πνευματικά δυνατού αλλά φυσικά αδύναμου μάγου, ο οποίος θα αποδειχτεί πολύτιμος σύντροφος της Μαγισσας.

Ο Runner είναι ο μηχανικός σύντροφος του Grubb. Μπορεί και περπατά στα δύο ή στα τέσσερα και είναι υπερπολύτιμος στις μάχες. Διαθέτει τρομερή δύναμη σε κάθε επίθεση του αλλά είναι αργός.

Ο Corgan ανήκει στους Holy Guards, τους φρουρούς του Shell 3 και

του Marduk. Είναι ένας εξαιρετικός ξιφομάχος με γνώσεις διπλωματίας, ενώ είναι ερωτευμένος με τη Layla.

Η Led είναι η κόρη του General Campbell της Αλκατα. Είναι πολύ επιτήδεια και πανίσχυρη στη χρήση μαγείας. Έχει τα καλύτερα skills από όλους.

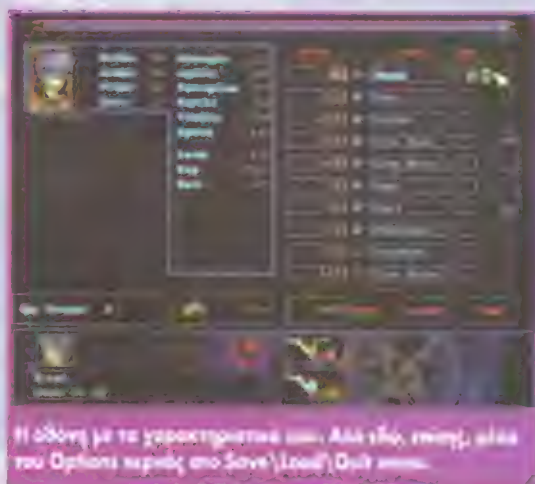
Η Selina είναι μία από τις καλύτερες αξιωματικούς του Duskias και ερωτευμένη με αυτόν. Θέλει να βοηθήσει τη Μαγισσα, αλλά η αγάπη της για τον Duskias μπορεί να αποβεί ισχυρότατο εμπόδιο. Είναι μία πανίσχυρη πολεμήστρια αλλά και τρομερή στη χρήση μαγείας.

Ο Aragm είναι ένας πανούργος κλέφτης αλλά και ικανότατος κυνηγός. Είναι χωρίς καμία αμφιβολία ο καλύτερος χαρακτήρας όσον αφορά στην πολεμική ικανότητά του σε όλο το παιχνίδι. Τα αραχνοειδή χέρια του είναι αποτέλεσμα μίας φοβερής έκρηξης σε ένα ορυχείο.

Ο Badu είναι ένα πραγματικό αίνιγμα ως χαρακτήρας. Αν και πολύ αργός, κάνει τρομερή ζημιά στις μάχες χρησιμοποιώντας το μαχαίρι του, ενώ αποτελεί πολύτιμη βοήθεια απέναντι στα αφεντικά (bosses).

Τέλος, ο Lobo, ένα Jinam cyborg, απέκτησε ανδρώπινο μυαλό από έναν μηχανικό που τον βρήκε ύστερα από μια μάχη. Είναι εξαιρετικά αδύναμος στη χρήση μαγείας, αλλά η ικανότητά του στο όπλο τον καθιστά μοναδικό σύντροφο σε αποστολές εναντίον ομάδων εχθρών, που είναι όμως σχετικά αδύναμοι.

Γενικά, το σενάριο του τίτλου είναι εξαιρετικό



Η οδόν με τα χαρακτηριστικά των. Αλλά είναι, επίσης, μέσα του Ορθότατος κερνός από Dorey Looz! Dorey Looz.

σχεδιασμένο και οι χαρακτήρες που συναντάς πολύ προσεγμένοι, η δε ιστορία ξεδιπλώνεται με έναν τρόπο καθαρά adventure. Είμαι σίγουρος ότι θα ενθουσιάσει όλους όσοι παίζουν το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και τρέχουν σε full screen 640x480. Οι εξωτερικοί χώροι είναι

διαφορετικοί σε κάθε shell και αυτό προσδίδει πολύ στην περιπέτεια. Οι χρωματισμοί και τα σχέδια των 2D back-

ground χώρων και το ποδεσιών είναι σχεδόν εξαιρετικοί, το ίδιο και οι γενικοί χάρτες του παιχνιδιού. Οι χαρακτήρες είναι αρκετά καλά σχεδιασμένοι, αν και θα προτιμούσα οι εικόνες με τα πορτρέτα των διάφορων χαρακτήρων, που εμφανίζονται όταν μιλάνε, να είχαν μεγαλύτερη ποικιλία. Το animation των χαρακτήρων θα μπορούσε να είναι πιο προσεγμένο, ενώ τα άλματα που κάνουν για να πάνε στο κέντρο της οδόν, όταν πρόκειται να αρχίσει μία μάχη, προσωπικά με ενοχλούν πάρα πολύ και θα ήθελα να έλειπαν από το παιχνίδι.

Η background μουσική είναι εξαιρετικά ατμοσφαιρική, τουλάχιστον σύμφωνα με τα δικά μου γούστα. Έχει ποικιλία, έναν παρόξενο αλλά και γοη-



ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙΞ ΤΙΣ FATE CARDS

WATER: Στη δίνει ο Azziz μετά το πρώτο μάθημα.

HEAL: Την παίρνεις από ένα Holy Guard μετά την πρώτη μεγάλη μάχη σου.

ROCK: Την παίρνεις αφού παλέψεις το Draxx statue στο Shell Three Mourn Graveyard.

BARRIER: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τη Selina στο Armstrong.

AIR: Τη βρίσκεις σε ένα storage cylinder στο Askanan Base.

SUMMON: Ί' τη δίνει ο Gunnar.

FIRE: Την παίρνεις μετά τη μάχη με το Lava Boss.

CURE: Ί' τη δίνει ο Underlost Chief στο Shell Seven.

RESURRECT: Τη βρίσκεις στον τάφο του Bowman στις κατακόμβες.

BLESS: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τον Connor.

LAW: Την παίρνεις μετά τη μάχη με το πρώτο Magi.

SLOW: Την παίρνεις μετά τη μάχη με το δεύτερο Magi.

MIRROR: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τον Hell God.

ALL: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τον Balcaam.

ACHILLES' HEEL: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τον Balcaam.

CHAOS: Την παίρνεις μετά τη μάχη με τον Doomsday Brain.

SPEED: Βρίσκεται στα βορειοανατολικά, κοντά στην πεσμένη γέφυρα στο Chosen Temple Area 1.

CLOAK: Τη βρίσκεις στο Chosen Temple Area 3 μαζί με το Chosen Toilet.

CURSE: Βρίσκεται σε ένα σεντούκι στην πιο νοτιοανατολική μεριά των Catacombs Area 3.

VAMPYRE: Βρίσκεται σε ένα σεντούκι στην πιο νοτιοανατολική μεριά των Catacombs Area 3.

JOKER: Την παίρνεις μετά τη μάχη με την Alisa.



Η πρώτη σου σημαντική μάχη. Πρέπει να έχεις μαζί σου ψωμί για να κόψεις Healing, αν θέλεις να κολλήσεις τη μάχη.



τευτικό ρυθμό, ενώ είναι από τις λίγες φορές που δεν έκλεισα καθόλου την ένταση του ήχου παίζοντας ένα παιχνίδι. Τα ηχητικά εφέ, όμως, δεν είναι στο ύψος άλλων παραγωγών του είδους. Θα μπορούσαν σε πάρα πολλά σημεία να είναι πολύ καλύτερα, πολύ πιο πλούσια, παρά απλά μερικοί "ξεροί" ήχοι. Οι φωνές μου δημιούργησαν αντιφατικά συναισθήματα. Ενώ είναι πολύ καθαρές και καταλαβαίνεις σχεδόν πάντοτε χωρίς καμία δυσκολία το τι λένε, πολλές φορές είχα την αίσθηση ότι δεν ταίριαζαν ιδιαίτερα με τη γενική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά αναφέρω τη γυναικεία φωνή της εισαγωγής του Septerra Core. Ενώ έχει έντονο "βάθος" και είναι από τις καλύτερες που έχω ακούσει σε τίτλο του είδους, μου δίνει την αίσθηση ότι τα λέει πιο γρήγορα από το κανονικό, λες και βιάζεται να μη φύγει το τρένο. Είναι θετικό στοιχείο το ότι εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οδόνης και σε κείμενο οι διάφορες ομιλίες.

Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός και δεν θα προκαλέσει σχεδόν κανένα πρόβλημα. Κινείσαι σε όλη την οδόνή κάνον-

τας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse στο σημείο όπου επιθυμείς. Κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο και κινώντας τον κέρσορα ο χαρακτήρας θα τον ακολουθεί επάνω στην οδόνή.

Το Septerra Core σε προσκαλεί σε έναν παράξενο και πολύπλοκο κόσμο. Είναι από τους πιο πρωτότυπους κόσμους που έχω δει σε ένα RPG και όχι μόνο.

Κάνοντας διπλό κλικ κάπου, ο χαρακτήρας τρέχει στο σημείο αυτό, ενώ κάνοντας διπλό κλικ και κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse, ο χαρακτήρας θα ακολουθεί τον κέρσορα τρέχοντας.

Σε συγκεκριμένα σημεία επάνω στην οδόνή ο κέρσορας θα αλλάζει σε ένα μάτι (look), σε ένα δαυμαστικό (talk), σε ένα χέρι (use/act), σε μία χρυσή πύλη (exit) ή σε μία σφαίρα (exit στο World map). Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οδόνης, θα εμφανιστεί στο άνω μέρος η σύνθετη δύναμη της μαγείας (Core Energy), ενώ επάνω αριστερά εμφανίζονται τα icons των χαρακτήρων και κάτω

από αυτά τα Health Points. Την ίδια στιγμή στο κάτω μέρος της οδόνης εμφανίζονται τα Subscreens, Healing items και Key items. Για να χρησιμοποιήσεις ένα Heal αντικείμενο (π.χ. ψωμί), το παίρνεις κάνοντας απλό κλικ σε αυτό και το πηγαίνεις στο πορτρέτο του χαρακτήρα που σε ενδιαφέρει, όπου το



Από τους πολύ ωραίες, εξαιρετικές θέψεις του παιχνιδιού.

κάνεις πάλι κλικ. Με την ίδια λειτουργία χρησιμοποιείς κάποιο αντικείμενο πάνω στην οδόνή, ενώ αν θέλεις να απενεργοποιήσεις κάποια κίνηση που έχεις ξεκινήσει, απλά κάνεις δεξί κλικ με το mouse.

Κάνοντας κλικ στο icon Subscreens, περνάς στην οδόνή με τα χαρακτηριστικά του ήρωα. Εδώ ρυθμίζεις το είδος της επίθεσης που θέλεις να κάνεις, διαλέγεις τι θα φοράς, επιλέγεις τις Fate cards για τη χρήση μαγείας κ.ά. Από εδώ επίσης και μέσω του icon Options περνάς στην οδόνή που ρυθμίζει τα του ήχου και επίσης κάνεις load ή save. Η αντίρρησή μου εδώ είναι ότι ήθελα το icon Options να είναι προσβάσιμο από



Εδώ, με το φίλο σου τον Grubb.



TA SPELLS & ΟΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΙ ΤΟΥΤ

SPELLS - ΚΟΙΤΟΙ - ΑΠΟΤΕΛΕΙΣΜΑ

Heal 10 Γιοτρεύει έναν χαρακτήρα.
Heal + Mirror 30 Χτυπά έναν χαρακτήρα.
Cure 10 Αφαιρεί το poison από έναν χαρακτήρα.
Cure + Mirror 30 Δηλητηριάζει έναν χαρακτήρα.
Bless 25 Ανεβάζει όλα τα στατιστικά (Power κ.λπ.) ενός χαρακτήρα κατά 1/4.
Bless + Mirror 45 Μειώνει όλα τα στατιστικά ενός χαρακτήρα κατά 1/4.
Resurrect 18 Συνεφώνει έναν αναισθητό χαρακτήρα κατά το 1/2 των Hit Points του.
Resurrect + Mirror 38 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το mega-damage.
Cloak 25 Βάζει το cloak σε έναν χαρακτήρα.
Cloak + Mirror 45 Αφαιρεί το cloak από έναν χαρακτήρα.
Joker 25 Ρίχνει τα Berserk, Curse, Stun, Slow και Poison σε έναν χαρακτήρα.
Slow 25 Κάνει αργό έναν χαρακτήρα.
Slow + Mirror 40 Κάνει γρήγορο έναν χαρακτήρα.
Speed 25 Κάνει γρήγορο έναν χαρακτήρα.
Speed + Mirror 40 Κάνει αργό έναν χαρακτήρα.
Air 12 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το Air damage.
Chaos 25 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το Berserks.
Chaos + Mirror 45 Διασκορπίζει τα adverse status.
Chaos + Law 50 Επιφέρει την chaotic damage.
Chaos + Law + Mirror (#) 70 Επιφέρει την Insane και δημιουργεί substantial damage (6x regular power).
Curse 25 Τοποθετεί το Curse σε έναν χαρακτήρα (μειώνει τα στατιστικά κατά 1/4).
Curse + Mirror 40 Τοποθετεί το Bless σε έναν χαρακτήρα (ανεβάζει τα στατιστικά κατά 1/4).
Fire 15 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το Fire damage.
Earth 9 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το Earth damage.
Water 6 Χτυπά έναν χαρακτήρα με το Water damage.
Vampire 20 Αφαιρεί Hit Points από έναν χαρακτήρα.
Achilles' Heel 15 Δείχνει τα HP και τα στατιστικά του εχθρού σου (εκτός των bosses).
Barrier 15 Κάνει μισή enemy damage σε έναν χαρακτήρα.
Barrier + Mirror 35 Αφαιρεί μια barrier από έναν χαρακτήρα.

Barrier + Air 27 Θέτει το Air barrier και εξαφανίζει την air-based damage σε έναν χαρακτήρα.
Barrier + Chaos 30 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του Berserk.
Barrier + Curse 35 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του Curse.
Barrier + Fire 30 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του Fire.
Barrier + Law 40 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αρνητικά αποτελέσματα.
Barrier + Resurrect 33 Θέτει το Holy barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του undead-based damage.
Barrier + Earth 24 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του earth-based damage.
Barrier + Slow 35 Θέτει το Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του Slow.
Barrier + Water 21 Θέτει το Water Barrier σε έναν χαρακτήρα και εξαφανίζει τα αποτελέσματα του water-based damage.
Law 25 Εξαφανίζει όλα τα αρνητικά αποτελέσματα σε έναν χαρακτήρα.
Law + Mirror 45 Θέτει το Bersek σε έναν χαρακτήρα.
Summon 20 Καλεί τον Bowman για physical damage.
Summon + Air 32 Καλεί τον Simurgh για air-based damage.
Summon + Chaos 45 Καλεί τον Gemma για tremendous damage, ενώ επιπλέον θέτει το Berserk σε έναν χαρακτήρα.
Summon + Fire 35 Καλεί τον Ouroboros για fire-based damage.
Summon + Heal 30 Καλεί τον Kyra για να θεραπεύσει τρομερά έναν χαρακτήρα.
Summon + Joker 45 Καλεί τον Random για mild damage, ενώ προκαλεί διάφορα προβλήματα στο status ενός χαρακτήρα.
Summon + Law 45 Καλεί τον Marduk για insane damage.
Summon + Resurrect 38 Καλεί τον Thanatos για hell-based damage.
Summon + Earth 29 Καλεί τον Humbaba για earth-based damage.
Summon + Water 26 Καλεί τον Sedna και τον Pilitak για water-based damage.

(#) - Δεν μπορεί να συνδυαστεί με την "All".

τη βασική οδόνη του παιχνιδιού. Θα μπορούσαν να το είχαν βάλει δίπλα στο Screens, κάτι που θα μεγάλωνε σημαντικά τη λειτουργικότητα στο χειρι-

σμό του παιχνιδιού. Ας σημειωθεί εδώ ότι σαν μπορείς να κάνεις σε όποιο σημείο θέλεις, υπάρχουν δε και τα πλήκτρα F5 (quicksave) και F8 (quickload) - δηλαδή καμία σχέση με τα παιχνίδια που προέρχονται από τις κονσόλες, στα οποία μπορείς να κάνεις Save μόνο σε συγκεκριμένα σημεία.

Το manual είναι αρκετά καλό, κατατοπιστικό, αν και πάλι είδα ότι έχουν μεταφράσει σχεδόν όλους τους όρους του κειμένου, γεγονός που προσωπικά με βρίσκει αντίθετο. Εντούτοις, πάρα πολύ χρήσιμο είναι το readme.txt αρχείο το οποίο δημιουργεί το παιχνίδι μέσα στο φάκελό του στο Sati/Programs. Διαβάστε το οπωσδήποτε.

Όσοι έχετε Internet κατεβάστε οπωσδήποτε από το site του παιχνιδιού το patch που κυκλοφόρησε. Είναι υπερπολύτιμο, αφού διορθώνει σχεδόν όλα τα bugs που έχουν καταγραφεί.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ - ΜΑΧΕΣ - ΧΡΗΣΗ ΜΑΓΕΙΑΣ

Η ανάπτυξη των χαρακτήρων γίνεται μόνο με δύο τρόπους. Ο ένας είναι κερδίζοντας levels, οπότε κάθε χαρακτήρας βελτιώνεται αλλά πάνω στα ήδη υπάρχοντα χαρακτηριστικά του, και ο άλλος είναι μέσω του εξοπλισμού των χαρακτήρων, οπότε βελτιώνονται επίσης συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Στο παιχνίδι κάθε χαρακτήρας είναι εξειδικευμένος στη χρήση ενός όπλου, και προσωπικά αυτό το βρήκα πολύ δεσμευτικό. Οι ικανότητες των χαρακτήρων έχουν να κάνουν κυρίως με τη χρήση του όπλου στο οποίο είναι εξειδικευμένοι, αλλά επιδρούν στις μάχες και οι γενικότερες ικανότητές τους.

Οι μάχες ξεκινούν σχεδόν αυτόματα πλησιάζοντας κάποιον εχθρό. Τότε όλοι πηδούν στη μέση της οδόνης (ιδέα κι αυτή!) και η μάχη αρχίζει.



Το ασπράχλιο μιας του οποίων μαγιάς να καταστρέψει τις διάφορες γρήγορες shells.

Ο χειρισμός των μαχών είναι σχετικά απλός. Κάτω από τα icons των χαρακτήρων εμφανίζεται μια ειδική μπάρα αντοχής, η οποία είναι χωρισμένη σε τρία μέρη. Για να επιτεθείς, κάνεις πρώτα κλικ στο πορτρέτο του ήρωα που σε ενδιαφέρει και, αφού έχει γεμίσει τουλάχιστον το πρώτο μέρος της σχετικής μπάρας, μπορείς να επιτεθείς. Ανάλογα με το ποια μέρη της μπάρας έχουν γεμίσει προτού εκδηλώσεις την επίθεσή σου υπάρχει η αντίστοιχη ποιότητα επίθεσης. Αν π.χ. η μπάρα είναι γεμάτη, τότε κάνεις ένα πολύ αποφασιστικό κτύπημα, αν είναι γεμάτη μέχρι το δεύτερο μέρος κάνεις ένα μεσαίο κτύπημα κ.ο.κ. Αν και το παιχνίδι αρχικά δίνει την εντύπωση ότι οι μάχες είναι real time 3D, στην πραγματικότητα είναι turn-based με στοιχεία από real time μάχες! Έτσι, οι εχθροί επιτίθενται σε προκαθορισμένα διαστήματα και ανάλογα με τη δική σου στάση μετά κάθε επίθεση. Και αυτοί για να επιτεθούν ξανά χρειάζονται κάποιο χρόνο. Πρόσεξε ότι, αν και τα τρία μέρη της μπάρας αυτής γεμίζουν τελείως, τότε το παιχνίδι "παγώνει" μέχρι να επιλέξεις το στόχο σου και να κάνεις την επίθεσή σου.

Αρνητικό στοιχείο, κατά τη γνώμη μου, είναι το γεγονός ότι δεν μπορείς να δεις τα στατιστικά των εχθρών σου, ώστε να ξέρεις πού βρίσκεσαι σε κάθε μάχη, εκτός αν κάνεις το σχετικό spell. Αρνητικό επίσης είναι ότι μάχες με πολλούς αντιπάλους γίνονται δύσκολες εξαιτίας του πολύ χρόνου που θέλουν



για να ολοκληρωθούν. Έτσι, αν χάσεις κάποια από αυτές, το σκέφτεσαι να την αρχίσεις ξανά, άσχετα από το ότι δεν μπορείς να κάνεις αλλιώς.

Σκοτώνοντας τους εχθρούς σου παίρνεις experience points, βρίσκεις χρυσό αλλά και άλλα αντικείμενα. Σημείωσε ότι ειδικά τα λεγόμενα boss creatures απαιτούν ειδική τακτική (ή και στρατηγι-

κή) για να τα νικήσεις.

Η χρήση της μαγείας γίνεται μέσω των Fate Cards. Σε ένα ειδικό πλαίσιο δημοσιεύω σχεδόν όλους τους συνδυασμούς των καρτών-spells, τουλάχιστον αυτούς που βρήκα. Σε άλλο πλαίσιο δημοσιεύω σε ποια μέρη και πώς βρίσκεις αυτές τις Fate Cards. Σημείωσε ότι συγκεκριμένοι εχθροί μπορούν να νικηθούν μόνο με χρήση της μαγείας, για αυτό είναι απαραίτητο να μαζέψεις προσεκτικά όλες τις Fate Cards. Οι κάρτες αυτές αντλούν τη δύναμή τους από τους τέσσερις θεούς, τον Marduk, θεό του πολέμου, την Kγτα, άγγελο του healing, τον Dogo, κυρίαρχο των ψευδαισθήσεων, και τον Gemma, lord of demons. Έτσι, κάθε τύπος κάρτας έχει ξεχωριστές δυνάμεις, που συσχετίζονται με το συγκεκριμένο θεό, π.χ. οι κάρτες της Kγτα έχουν σχέση με τη θεραπεία ή και την αφαίρεση των Health points, τον Gemma επιφέρουν άμεσα κτυπήματα κ.λπ.

Γενικά μπορείς να κάνεις τρεις βασικές κινήσεις: να επιτεθείς με κάποιο όπλο, να χρησιμοποιήσεις μαγεία ή να κάνεις Healing.

Τέλος, αξίζει να αναφερθεί ότι τα εφέ των μαχών είναι πολύ εντυπωσιακά, ειδικά όταν κάνουν τα διάφορα spells.

ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η δράση του Serperra Core στηρίζεται σε δύο βασικά στοιχεία: σε adventure styl puzzles, που λύνονται είτε με ειδικούς γρίφους είτε με συζήτηση, και σε μάχες σε styl RPG. Στο περισσότερο χρόνο σου θα τριγυρνάς από μέρος σε μέρος συζητώντας με τους διάφορους χαρακτήρες και αναζητώντας συγκεκριμένα αντικείμενα. Υπάρχουν αρκετές παράλληλες αποστολές για να κρατούν συνέχεια το ενδιαφέρον. Πολλές φορές η λύση κάποιων γρίφων έχει σχέση με το ποιους έχεις στην ομάδα σου, για αυτό χρειάζεται να μελετήσεις καλά τις ξε-

χωριστές ικανότητες του καθενός.

Σχετικά νωρίς θα βρεις και ένα "αστρόπλοιο", μέσω του οποίου θα ταξιδεύεις ανάμεσα στις διάφορες ηπείρους-shells, μια και αρκετοί γρίφοι απαιτούν τη συνδυασμένη δράση σε δύο ή τρία shells.

Το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο σε διάρκεια δράσης και το στοιχείο αυτό



είναι πολύ σημαντικά. Λόγω της πολυπλοκότητας του σεναριακού υλικού του και γενικά του βάθους της ιστορίας πάνω στην οποία στηρίζεται το Serperra Core, πολλές φορές θα μοιάζει ατέλειωτο. Προσωπικά το βρήκα πολύ ατμοσφαιρικό και εθιστικό, ένιωσα μεγάλη ευχαρίστηση παίζοντας για ώρες ολόκληρες, αν και δεν είμαι καθόλου fan των λεγόμενων magna rendered γραφικών, πάνω στα οποία στηρίζεται ολόκληρο το παιχνίδι. Δεν ξεκόλλησα σχεδόν καθόλου από την οθόνη, αφού ήθελα να προχωρήσω όλο και πιο κάτω, και νομίζω ότι αυτό είναι και το πιο σημαντικό. Γιατί δεν πρέπει ποτέ να ξεχνάμε ότι, πρώτα από όλα, μιλάμε για παιχνίδια...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

ΣΕΝΑΡΙΟ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

ΔΡΑΣΗ

90



Πρόκειται για ένα φουτουριστικό fantasy role-playing με ισχυρές επιρροές από τα ιαπωνικά RPGs, ιδίως στο θέμα των γραφικών. Κύρια δύναμη του παιχνιδιού είναι η εκπληκτική ηρωίδα του Maya, και το πολύ πλούσιο σενάριο του. Είναι ένα εθιστικότατο παιχνίδι, που θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.

PC

Cluedo

CHRONICLES

FATAL ILLUSION

Όσοι παρακολουθείτε όλα αυτά τα χρόνια τα άρθρα μου πρέπει να ξέρετε την ιδιαίτερη προτίμηση που έχω προς τα adventure ή και τα puzzle games, που διηγούνται ιστορίες αστυνομικού χαρακτήρα. Παιχνίδια όπως το Sherlock Holmes στον Spectrum και στον Commodore 64, τα Cruise for a Corpse στους Atari, Απίγια αλλά και στα PCs και, τέλος, το The Lost File of Sherlock Holmes αλλά και το Police Quest 2 είναι για μένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών. Φυσικά, δεν μπορούσε να με αφήσει ασυγκίνητο η τελευταία προσπάθεια της Hasbro Interactive, που αποφάσισε να μεταφέρει στους υπολογιστές τα επιτυχημένα επιτραπέζια παιχνίδια Cluedo Chronicles.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



Τι να πρωταγάψει κάποιος για τη Hasbro Interactive; Πρόκειται για έναν πραγματικό γίγαντα της επιτραπέζιας ψυχαγωγίας με παιχνίδια-σταθμούς, όπως τα Monopoly, Trivial Pursuit, Risk, Scrabble κ.ά. Βέβαια, η δραστηριότητά της δεν σταματά εδώ. Τον προηγούμενο Αύγουστο εξαγόρασε την EuroPress, ενώ στις αρχές του περασμένου χρόνου βρεθηκε στην τρίτη θέση από πλευράς μεγέθους πωλήσεων στο χώρο του PC software! Επιπλέον, ας μην ξεχνάμε ότι ήδη έχει εξαγοράσει τη Microprose αλλά και τη Wizard of the Coast, που με τη σειρά της είχε αγορά-

σει την περίφημη TSR. Ελέγχει δηλαδή πια απόλυτα τόσο το περίφημο AD&D αλλά και το Magic: The Gathering. Τον Νοέμβριο που πέρασε, η εταιρία κυκλοφόρησε σε συνεργασία με τη Nickelodeon (από την MTV) το CatDog: Quest for the Golden Hydrant, ενώ τον ίδιο μήνα σε συνεργασία με το περίφημο δίκτυο MysteryNet.com κυκλοφόρησε και το πρώτο επεισόδιο της σειράς Cluedo Chronicles: The Fatal Illusion. Νομίζω ότι τα σχόλια περιττεύουν και μόνο σεβασμός αξίζει απέναντι στην εταιρία αυτή. Μένει να δούμε τι άλλο θα υπάρξει από τη Hasbro στο μέλλον...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στην εισαγωγή του παιχνιδιού βλέπουμε μία πολύ εντυπωσιακή δολοφονία σε έναν χώρο ανασκαφών κάπου στην Αίγυπτο. Τη σκηνή όπου ο δολοφόνος διαλέγει το όπλο του φόνου ανάμεσα σε τρία που μπορεί να χρησιμοποιήσει δεν την βλέπουμε συχνά σε computer games.

ΕΤΑΙΡΙΑ

ENGINEERING ANIMATION, INC./
HASBRO INTERACTIVE

<http://www.hasbro.com/cluedochronicles/totalgame.htm>

ΣΥΣΤΕΛΕΣ

Pentium στα 133MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0.

8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, ηλεκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 80MB στον σκληρό



Βρισκόμαστε στην παραμονή της Πρωτοχρονιάς του 1938. Πάνω σε ένα ιδιωτικό γιοτ του πάμπλουτου αλλά και εκκεντρικού Ian Masque, βρίσκονται μαζί με άλλους καλεσμένους καθ' όδον προς το πάρτι που θα δοθεί στην πολυτελή κατοικία του Masque. Καθένας χαρακτηρισμένος έχει να κρύψει ή να πει και μια ξεχωριστή ιστορία. Κάτι το πολύ παράξενο προκειται να συμβεί και κάθε καλεσμένος θα είναι και ένας ύποπτος. Στην πραγματικότητα, σε λίγο ο Masque θα βρεθεί νεκρός, ενώ κάθε επιβάτης του πλοίου είχε τελικά και έναν λόγο για να τον βγάλει από τη μέση.

Ετοιμάσου να δείξεις τις καλύτερες "ντετεκτιβίστικες" ικανότητές σου για να μπορέσεις να ξεδιπλώσεις την πραγματική ιστορία που κρύβεται πίσω από όλα αυτά. Μπροστά σου θα βρεις μία σειρά από πολύ αξιόλογα puzzles που πρέπει να λύσεις και αρκετά μίνι μυστήρια για να αποκαλύψεις.

Επειδή το παιχνίδι είναι εξ ολοκλήρου μία μυστηριώδης, αστυνομικού χαρακτήρα ιστορία, δεν μπορώ να αποκαλύψω περισσότερα στοιχεία γύρω από την υπόθεση που θα αντιμετωπίσεις. Αυτό που έχω να γράψω είναι ότι η ιστορία κρύβει αρκετές ανατροπές και ότι γενικά η βασική σεναριακή ιδέα του παιχνιδιού αποτελεί μάλλον το πιο δυνατό στοιχείο του.

Ενα είναι σίγουρο: σε όσους αρέσουν οι αστυνομικού χαρακτήρα ιστορίες, στο Cluedo Chronicles θα βρουν ένα παιχνίδι που θα τους ψυχαγωγήσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού μου άφησαν αντιφατικές εντυπώσεις. Καταρχήν, τρέχουν σε ανάλυση 640x480. Γενικά οι background χώροι είναι 2D rendered εικόνες και σε άλλες περιπτώσεις είναι πολύ καλές, σε άλλες όμως θυμίζουν παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει πριν 5-6 χρόνια, δηλαδή πολύ πίσω από τα σημερινά στάνταρ που έχει δημιουργήσει η λεγόμενη τεχνολογία αιχμής. Αυτό που μου έκανε πολύ ευχάριστη εντύπωση στο παιχνίδι όσον αφορά στους χαρακτήρες είναι η εξαιρετική σχεδίασή τους - και ενώ εξαιρετική από κάθε πλευρά. Είναι σχεδόν τέλεια φτιαγμένοι. Φαίνεται όμως ότι ούτε και σε αυτό τον τομέο ήθελαν "να αγιάσω". Έτσι πολύ σύντομα θα ανακαλύψεις ότι αυτοί οι εξαιρετικά σχεδιασμένοι χαρακτήρες ουσιαστικά εί-

ναι ακίνητοι. Και όχι μόνο αυτό, αλλά αρκετές φορές, πηγαίνοντας στο μέρος όπου ξέρεις ότι βρίσκονται, δεν τους βλέπεις, μέχρι ξαφνικά το CD-ROM να πάρει μπροστά, το πρόγραμμα να διαβάσει κάποια data και, ως διά μαγείας, να εμφανιστούν ξανά μπροστά σου!

Η background μουσική δεν είναι κάτι ιδιαίτερο, όπως θα περίμενε κάποιος σε τίτλο του είδους, όπου μία ατμοσφαιρική μουσική παίζει σχεδόν καθοριστικό ρόλο. Τα ηχητικά εφέ είναι μάλλον φτωχά και, το κυριότερο από όλα, οι ομιλίες δεν στέκονται στο ύψος του παιχνιδιού. Εδώ αξίζει να σταθούμε λίγο. Ακούγοντας για πρώτη φορά τους χαρακτήρες να μιλούν, δεν μπορεί παρά να μείνεις ικανοποιημένος. Διαφορετικές φωνές, με προφορά που προσπαθεί να αποδώσει τη διαφορετικότητα των χαρακτήρων. Και όμως: Δεν θα περάσει παρά λίγος χρόνος μέχρι να διαπιστώσεις ότι τελικά οι ομιλίες των διάφορων χαρακτήρων είναι υπερ-δραματοποιημένες, με αποτέλεσμα τελικά να σε αποξενώνουν από το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό. Πρέπει όμως να τονίσω ότι οι περισσότερες ομιλίες είναι πολύ καθαρές, έτσι δεν θα συναντήσεις ιδιαίτερη δυσκολία στο να καταλάβεις τι ακριβώς λένε. Στα υπέρ του Cluedo Chronicles είναι και το γεγονός ότι δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να βλέπει και σε κείμενο πάνω στην οθόνη τους διάφορους διαλόγους. Εδώ, όμως, πρέπει επίσης να παρατηρήσω ότι μερικές φορές οι ομιλίες δεν ταιριάζουν απόλυτα με το κείμενο που βλέπεις πάνω στην οθόνη, γεγονός που προξενεί τελικά αρνητική εντύπωση.

Ο χειρισμός, αν και είναι σχετικά απλός, παρουσιάζει μερικά σημαντικά προβλήματα. Καταρχήν, κινείσαι μέσα στην οθόνη βάσει των κίτρινων βελαν-



κατευθυνσης στα οποία αλλάζει ο κέρσορας, όταν περάσει πάνω από το κατάλληλο σημείο. Ακριβώς εδώ έχω δύο σημαντικές ενστάσεις. Η πρώτη αφορά στην κίνηση αυτή καθ' αυτή. Θυμίζει τις παλιές μέρες των DOS-based games, όπου οι 386 δεν μπορούσαν να αποδώσουν σωστά το animation του παιχνιδιού. Έτσι, αν και δεν πρόκειται για παιχνίδι ιδιαίτερων απαιτήσεων και παρ' ότι ο υπολογιστής μου είναι ένας Pentium II στα 350MHz, εντούτοις πολλές φορές η κίνηση "κολούσε" και όλα πήγαιναν σπαστά. Επίσης αρνητική είναι η σχεδίαση της κίνησης με τον τρόπο αυτό - και αυτό όχι μόνο γιατί δεν έχεις την απαιτούμενη ελευθερία κινήσεων πάνω στην οθόνη αλλά και γιατί η κίνηση σου τελικά ακολουθεί σχετικά παράλογες διαδρομές. Πρόσεξε λοιπόν καλά που θέλεις να πας και πώς θα τα καταφέρεις. Πολλές φορές, ενώ θέλεις να πας ακριβώς δίπλα από εκεί όπου βρίσκεσαι, αυτό δεν γίνεται κατευθείαν. Πρέπει να στρίψεις, να πας μπροστά, μετά να στρίψεις ξανά προς τα πίσω και τελικά να προχωρήσεις προς το σημείο που



Αποκαλύπτοντας το σκηνικό το Cluedo Chronicles αντί (και) puzzle game.



Ακόμα έτσι, "αποκαλύπτοντας" αποκαλύπτοντας, και έτσι και αλλιώς, και γι' αυτό και είναι το Cluedo Chronicles. Είναι το καλύτερο παιχνίδι που είδα ποτέ.

σε ενδιαφέρει. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο άνω μέρος της οθόνης, εμφανίζονται οι επιλογές Credits και Quit στα δύο άκρα του σχετικού interface αλλά και οι New Game, Load Game, Save Game, Preferences και Suspects. Στο Preferences, στην επιλογή SubTitles θα θέσεις τη σχετική επιλογή στο ON, έτσι ώστε να βλέπεις και σε κείμενο τους διαφόρους διαλόγους. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το inventory σου. Κάνοντας αριστερό κλικ σε ένα αντικείμενο (Pick up), αυτό θα μείνει στον κέρσορα του mouse για να το χρησιμοποιήσεις επάνω στην οδόνη. Αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις δύο αντικείμενα μεταξύ τους, τότε πρέπει να πάρεις πρώτα το μικρότερο και να το κάνεις κλικ πάνω στο μεγαλύτε-

τερο, αλλιώς η δράση δεν θα γίνει (ή είναι τελικά το αντίθετο). Κάνοντας δεξί κλικ (Look) σε ένα αντικείμενο, βλέπεις μία μεγάλη εικόνα του, έτσι ώστε να μπορείς να το εξετάσεις με την ησυχία του. Επίσης, τις περισσότερες φορές δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις κάποιο αντικείμενο που κουβαλάς, αν δεν έχει έρθει το κατάλληλο πλήρωμα του χρόνου.

Αρνητικό σημείο του χειρισμού είναι και το ότι δεν υπάρχει κάποιο πλήκτρο με το οποίο να μπορείς να προσιρως τις συζητήσεις. Εδώ αν τις έχεις ανοίξει ήδη μια φορά, δεν καταλαβαίνω γιατί πρέπει να τις ακούσεις ολόκληρες ξανά και ξανά.

Από όλα τα πλήκτρα πρόσζε μην πατήσεις το F1. Αν και δείχνει να μετρά τα frame rates, προσωπικά, στο σύστημά μου το πάτημα του πλήκτρου αυτού είχε

ως αποτέλεσμα να κολλήσει το παιχνίδι τρεις φορές και να χρειάζεται να κάνω reset στον υπολογιστή μου για να ξεκολλήσει.

Εδώ πρόσζε το εξής: Στην κάτω αριστερή γωνία του inventory (όπως κοιτάς) βρίσκεται το σημειωματάριό σου. Σε αυτό καταγράφονται αυτόματα οι διαφορές σκέψεις που κάνεις κατά τη διάρκεια των συζητήσεών σου με τους διαφόρους χαρακτήρες. Διάβαζε προσεκτικά όλες τις πληροφορίες που σημειώνεις σε αυτό, καθώς αποκομίζεις πολύ χρήσιμα λογικά συμπεράσματα. Στην κάτω δεξιά γωνία του inventory σου βρίσκεται το icon-επιλογή Cluedo. Κάνοντας κλικ σε αυτό το πρόγραμμα, θα σου δίνεται ένα on-line hint για το τι πρέπει να κάνεις στο παιχνίδι. Αποτελεί πολύ εξυπνη και εντυπωσιακά λειτουργική βοήθεια για όποιον τυχόν κολλήσει σε κάποιο σημείο.

Με τους άλλους χαρακτήρες επικοινωνείς κυρίως μέσω του σημειωματαρίου σου. Όταν βρεθείς τει α τετ με έναν χαρακτήρα, ο κέρσορας θα αλλάξει σε μεγαλύτερο φακό. Κάνοντας κλικ τον εν λόγω φακό πάνω στο χαρακτήρα που σε ενδιαφέρει, θα ανοίξει το σημειωματάριό σου, περιέχοντας διάφορα topics για συνομιλία. Διαλέγοντας ένα από αυτά, εμφανίζεται αυτόματα στο κάτω μέρος της οθόνης μία φράση που έχει σχέση με το συγκεκριμένο topic. Κάνοντας, τώρα, κλικ στη σχετική φράση, ρωτάς το *παιχνίδι* σου για αυτό που βες. Σημείωσε εδώ ότι μιλώντας με τους διαφόρους χαρακτήρες θα μαθαίνεις συνέχεια καινούρια στοιχεία, έτσι πρέπει να ξαναρωτάς κάποιον με τον οποίο μιλήσες πριν λίγο, γιατί μπορεί εν τω μεταξύ να έχει πιαστεί νέα topics συζήτησης.

Τέλος, σημείωσε ότι η επιλογή Suspects δίνει μία σύντομη και βασική περιγραφή για καθέναν από τους χαρακτήρες που συναντάς στο παιχνίδι και οι οποίοι έχουν τελικά ενδιαφέρον να δουν νεκρό τον Ian Masque. Το manual δεν είναι κάτι ιδιαίτερο, περιέχει όμως όλα τα βασικά στοιχεία γύρω από το χειρισμό του παιχνιδιού. Πρόσζε επίσης το εξαιρετικής καλαισθησίας cover των 3 CDs.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι αρκετά προσεγμένη, και αυτό παρά τα αντιφατικά στοιχεία του Cluedo Chronicles στους διαφόρους τόμους του. Τον κυρίαρχο ρόλο σε αυτό παίζει φυσικά η πολύ καλοδουλεμένη ιστορία του.

Η δράση παρουσιάζει ενδιαφέρον, αφού δύσκολα θα καταλάβεις τι συμβαί-

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



MR. GREEN



DR. JEKYL



IAN MASQUE



COLONEL MUSTARD



MS. PEACOCK



PROFESSOR PLUM



MAIDEN POUCH



SAWYER



MISS SCARLETT



MARTIN LOVE



MRS. WHITE

νει πράγματι στο παιχνίδι. Κύριο μέλημά σου είναι να συνομιλείς με τους διάφορους χαρακτήρες και να αξιολογείς σωστά τα στοιχεία που συγκεντρώνεις.

Τα διάφορα puzzles είναι πολύ λογικά και προσφέρουν πραγματική ευχαρίστηση στο να τα λύσεις. Το Cluedo Chronicles αποτελείται ουσιαστικά από τρεις ενότητες. Το μεγαλύτερο τμήμα του πρώτου μέρους εξελίσσεται πάνω στο γιοτ, όπου πρέπει μιλώντας με τους άλλους καλεσμένους να πάρεις μία πρώτη γεύση για το τι συμβαίνει όντως στην ιστορία αυτή, αλλά και γιατί όλοι αυτοί έχουν κληθεί στο συγκεκριμένο πάρτι. Το δεύτερο μέρος εξελίσσεται σε ένα τελεφερίκ, το οποίο πρέπει να επιδιορθώσεις για να σε μεταφέρει στην κορυφή του βουνού. Τέλος, το τρίτο μέρος είναι η "καρδιά" του παιχνιδιού και σε αυτό υπάρχουν τα πιο σημαντικά puzzles. Σκοπός σου είναι να εντοπίσεις έξι πετράδια.

Βασικότερο μειονέκτημα του Cluedo Chronicles συνιστά το ότι είναι πολύ σύντομο. Αν και στα κουτί του παιχνιδιού γίνεται λόγος για περίπου 20 ώρες παιχνιδιού, ένας έμπειρος χρήστης δεν θα χρειαστεί περισσότερες από 6-7 ώρες

ραστη, αφού για το τελειώσεις θα χρειαστείς περίπου 150-200 ώρες!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Χειρίζεσαι τον ΝΤΕΚΤΙΒ και είσαι καλεσμένος από τον εκκεντρικό Ιον Masque στο πάρτι που διοργανώνει στο σπίτι του, στην κορυφή του Βουνού. Ξεκινώντας το παιχνίδι, σε βρίσκει πάνω στο πλοίο που θα σε μεταφέρει στους πρόποδες του Βουνού.

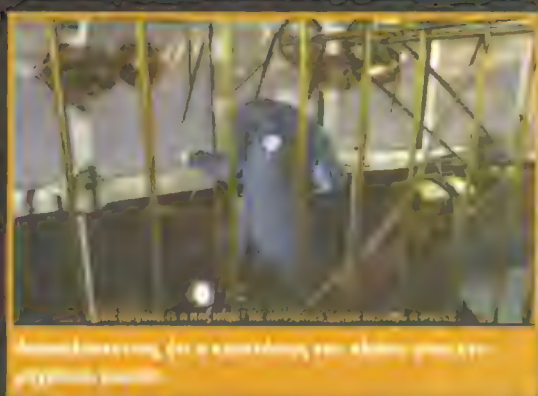
Πάνω Στο Πλοίο

Ξεκινώντας πάνω στο πλοίο, η Scarlet θα σου μιλήσει και θα σου ζητήσει να της φέρεις ένα ποτό (γυναίκες...). Η πρώτη δουλειά σου είναι να εξετάσεις όλα τα αντικείμενα που έχεις στο inventory σου. Πήγαινε τον κέρσορα του πονουε στο κάτω μέρος της οθόνης, ώστε να ανοίξεις το inventory σου, και κάνε δεξί κλικ πρώτα στο φάκελο, που περιέχει το γράμμα της πρόσκλησης, και μετά στο απόκομμα της εφημερίδας, που αναφέρεται στο κτίσιμο του σπιτιού του Masque. Στη συνέχεια μίλησε στη Scarlet κάνοντας κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω της και εξάντλησε όλα τα σχετικά topics μαζί της.

Κατόπιν γύρισε όλο αριστερά και προχώρησε ευθεία πάνω στον Green. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω του και εξάντλησε και με αυτόν όλα τα σχετικά topics. Αφού τελειώσεις, κοιτάξε το σημειωματάριό σου για να δεις σε ποια λογικά συμπεράσματα έχεις καταλήξει. Τώρα φύγε στριβώντας δεξιά και προχώρησε ίσα μπροστά προς την πόρτα. Ανοίξε την, μπες μέσα και, αφού σου μιλήσει η Peacock,

κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω της για να μιλήσεις μαζί της. Εξάντλησε όλα τα σχετικά topics. Στη συνέχεια, προχώρησε ευθεία μπροστά και θα σου μιλήσει η White. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω της και εξάντλησε και με αυτή όλους τους διαλόγους. Αφού τελειώσεις και με τις δύο, κοιτάξε το σημειωματάριό σου για να δεις τα συμπεράσματά σου.

Τώρα γύρισε όλο δεξιά δύο φορές και πήγαινε προς τη βιτρίνα που βλέπεις διπλά στη σκάλα. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό στα ανώτερα κουτιά καθώς και στην κλειδαριά της βιτρίνας. Κατέβα τις σκάλες στριβώντας αριστερά και στο πλατύσκαλο προχώρησε λίγο αριστερά, προς την πόρτα που βλέπεις μπροστά σου. Μόλις σταματήσεις, γύρισε όλο δεξιά δύο φορές και θα σου μιλήσει η Kell.



Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω της και εξάντλησε όλα τα topics.

Αφού τελειώσεις μαζί της, προχώρησε ίσα μπροστά, στρίψε δεξιά και θα σου μιλήσει ο Plum. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό πάνω του και εξάντλησε όλα τα σχετικά topics. Η συζήτηση έχει αρχίσει να παρουσιάζει ενδιαφέρον. Αφού εξάντλησεις όλα τα σχετικά topics και ολοκληρώσεις τη συζήτηση μαζί του, κάνε κλικ στο σημειωματάριό σου για να δεις τι νέα λογικά συμπεράσματα έχεις βγάλει μέχρι τη στιγμή αυτή.

Εδώ μπορείς να γυρίσεις, αν θέλεις, δύο ή τρεις φορές αριστερά και να προσπαθήσεις να μιλήσεις στην Poron, που παίζει πιάνο, και στον Sabata, που δεν θα απαντήσει σε καμία ερώτησή σου.

Σε κάθε περίπτωση, προχώρησε προς το μπαρ στο βάθος. Θα σου μιλήσει ο Mustard. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό επάνω του και εξάντλησε όλα τα σχετικά topics. Ζητώντας του ένα ποτό για τη Scarlet, θα το φτιάξει και θα σου το δώσει.

Τώρα στρίψε αριστερά και θα σου μιλήσει ο Urfe. Θα σου πει ότι ο Masque έχει ζητήσει να του φέρεις το puzzle box που είδες λίγο πριν επάνω, μέσα στη βιτρίνα, ενώ θα σου δώσει το κλειδί για να ξεκλειδώσεις τη βιτρίνα αυτή. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό επάνω του και εξάντλησε όλα τα σχετικά topics.

Η συνέχεια στις οδόνες...



για να τα ολοκληρώσει, και αυτό οπωσδήποτε αποτελεί σημαντικό πρόβλημα. Τελικά, κάτι πρέπει να γίνει με αυτή την ιστορία, που φαίνεται να μην έχει τέλος. Προσπαθώντας οι εταιρίες να απευθυνθούν στους νέους χρήστες, κάνουν τα παιχνίδια τους όλο και πιο μικρά - δεν έχω καταλάβει ακόμη με ποιο ακεπτικό γίνεται όλη αυτή η ιστορία. Το αποτέλεσμα είναι η σχέση κόστους/ώρες ψυχαγωγίας να έχει ανατραπεί τελείως και η υπόθεση να καταλήγει σε μία πολύ ακριβή και εξεζητημένη διασκέδαση. Τελικά, δεν μπορείς να πληρώνεις συνήχεια 11.000 και 12.000 δραχ. για να πάρεις ένα παιχνίδι με το οποίο θα περάσεις έξι-επτά ώρες. Εξακολουθώ να πιστεύω ότι από τη σκοπιά αυτή η αξία του Might & Magic ό παραμένει αξιόπε-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

ΣΙΝΑΡΙΟ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

80



Ένα αστυνομικού χαρακτήρα, μυστηριώδες adventure, που προξενά αντιφατικές εντυπώσεις. Είναι βέβαιο ότι φέρνει έναν αέρα φρεσκάδας στο χώρο, αλλά σίγουρα θα μπορούσε σε αρκετά σημεία, και κυρίως όσον αφορά στα γραφικά και τη μουσική, να είναι πολύ καλύτερο. Οι φίλοι των αστυνομικών ιστοριών, πάντως, θα ενθουσιαστούν μαζί του.

GORKY 17

Βάζουμε στο σέκιρ το Quicksy: Fallout Incubation και δύο κουταλιές Resident Evil. Ανακινούμε καλά για δύο λεπτά, προσθέτουμε μία δόση πιδανότητα και το κοπτείλ "Gorky 17" είναι έτοιμο. Τερβίρεται σε ψυχρά κλίματα, κατά προτίμηση σε μικρό ποτήρι, και... όμορο πότε!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@compuserve.gr

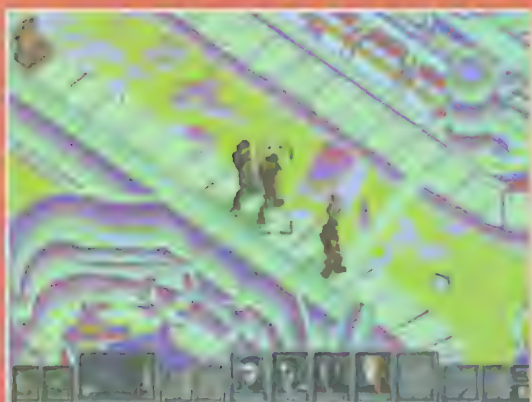
Επειδή, κατά πάσα πιθανότητα, δεν έγινε κατανοητός από τον πρόλογο, καλό θα ήταν να εξηγηθώ αμέσως, για να μη με περάσετε για ψυχασθενή (όχι ότι δεν είμαι, αλλά όσο να 'ναι έχουμε κι ένα image να διαφυλάζουμε!). Το

Gorky 17 αναπτύχθηκε από τη Metropolis σε συνεργασία με την TopWare Interactive. Μπορεί η πρώτη εταιρία να είναι άγνωστη, όμως η δεύτερη έχει κυκλοφορήσει αρκετούς τίτλους, οι οποίοι, μολονότι δεν διεκδικούν τα πρω-

τεία στην κατηγορία τους, στέκονται αξιοπρεπώς στην αγορά. Χαρακτηριστικά αναφέρω ονόματα όπως τα: "Emergency: Fighters for Life", "Robo-Tumble", "Xenite & Metropolis", "Lycenal Alliance 2" (η εξαίρεση στον κανόνα) και "Septerra Core".

Η νέα δημιουργία τους, με την ονομασία Gorky 17, είναι ένα RPG/adventure με αφθονη δόση στρατηγικής. Τα στοιχεία RPG μου θύμισαν Fallout, το action/adventuring θα σας φέρει στο νου την ιδιαίτερα προσφιλή σε εμένα σειρά Resident Evil, ενώ το στίλ των μαχών είναι σχεδόν αντιγραμμένο από το Incubation (όχι, λυπάμαι, στοιχεία από flight sim δεν έχει, ίσως υπάρξουν στο Gorky 18...). Τελικά, όμως, το strategy στοιχείο είναι αυτό που υπερτερεί των άλλων και επομένως κατατάσσει τον τίτλο στην ομώνυμη κατηγορία. Πάντως, αν αποφασίσετε να ασχοληθείτε μαζί του, θα διαπιστώσετε πως ο ηρώας μου δεν απέχει πολύ από την πραγματικότητα! Φυσικά, το θέμα είναι αν το πάντρεμα των κατηγοριών έγινε με επιτυχία... Αυτό αφήνω εσάς να το κρίνετε, διαβάζοντας τη συνέχεια του άρθρου.

ΣΥΣΤΗΜΑ
METROPOLIS/TOP WARE INTERACTIVE
ΥΠΟΒΑΣΙΣΤΕΙ
P200 MMX χωρίς 3D κάρτα ή P166 με 3D κάρτα, 32MB RAM, 4x CD-ROM drive



Με το πληκτρο U εξαφανίζεται από την οθόνη κάθε αντικείμενο με το οποίο δεν μπορείτε να αλληλεπιδράσετε, αφήνοντας μόνο τα ουσιώδη αντικείμενα επί σκηνής. Θα το βρείτε πολύ χρήσιμο, αφού τις περισσότερες φορές το background δίνει πολύ καλά με τα "πρόσθετα" αντικείμενα παραπλανώντας το μάτι...



Είδατε τι παθαίνει ο άνθρωπος όταν έχει πολλές... εξάψεις!

1/4 ADVENTURE

"Βρισκόμαστε στο έτος 2008. Η αντι-κατασκοπία του NATO αναφέρει πως, για κάποιον άγνωστο λόγο, ο ρωσικός στρατός κατέστρεψε μία από τις επώνυμαζόμενες 'πόλεις-φαντάσματα' με την κωδική ονομασία Gorky 17. Αυτό το ακριβές αντίγραφο μιας αμερικανικής πόλης χρησιμοποιούνταν για να εκπαιδεύονται οι καλύτεροι Ρώσοι κατασκοποί κατά τη διάρκεια του ψυχρού πολέμου. Ήδη έχει εγκαταλειφθεί μετά το ξεκαθάρισμα του ψυχρού πολέμου' διαβεβαιώνει το Κρεμλίνο 'και τώρα που είμαστε φίλοι, δεν χρειαζόμαστε τέτοια

μνημεία που καταδεικνύουν έλλειψη αμοιβαίας εμπιστοσύνης. Όμως, οι διοικήτες του NATO δεν 'μύσανε'. Ξέρουν καλά πως το Gorky 17 είχε έναν άλλο, απώτερο σκοπό: Εκεί η ΕΣΣΔ διεξήγαγε τα πιο απόκρυφα στρατιωτικά πειράματά της με απόλυτη μυστικότητα.

Την επόμενη χρονιά, ως ένα πρώτο βήμα για την ένταξη της Πολωνίας στη Βορειοατλαντική Συμμαχία, ένα τάγμα πολυεθνικών στρατευμάτων εισερχεται στην κατεστραμμένη πόλη. Ψάχνοντας στα χαλάρματα, μια ομάδα ανακαλύπτει τα απομεινάρια ενός συμπλεγματος εργαστηρίων. Περαιτέρω έρευνα φέρνει στο φως ελάχιστα στοιχεία, έτσι οι στρατιώτες αποφασίζουν να οδεύσουν προς το κέντρο της πόλης, διασχίζοντας φαινομενικά άδειους δρόμους. Ξαφνικά, αλλοκοτά πράγματα συμβαίνουν: Βρίσκουν τους εαυτούς τους περικυκλωμένους από απείσια παραμορφωμένα πλάσματα, εν μέρει ανθρώπινα και εν μέρει ζωικά ή εντομοειδή! Κάτι πολύ περίεργο συνέβαινε εδώ!

Παρά τις προσπάθειες των αξιωματικών του NATO, τα νέα της ανακάλυψης διαδόθηκαν και δημοσιογράφοι ανά τον κόσμο καταφθάνουν για να καταγράψουν τα γεγονότα. Το CNN ανακοινώνει πως σχεδιάζει να αναμεταδώσει μέσω δορυφόρου τα τεκταινόμενα. Το NATO κινδυνεύει να χάσει την πλήρη έλεγχο της κατάστασης. Θέμα καταστροφής της πόλης δεν τίθεται, οπότε στέλνονται στρατεύματα για να αφραγίσουν την περιοχή, στην οποία δεν επιτρέπεται πια να εισέλθουν παρά ελάχιστα άτομα. Μια ομάδα τριών εξειδικευμένων commandos, οδηγούμενη από τον Καναδό Cole Sullivan, στέλνεται από τους αρχηγούς του NATO για να ερευνήσει τα γεγονότα γύρω από το συμβάν. Θα καταφέρει να ανακαλύψει το μυστικό του Gorky 17; Τι την περιμένει σε αυτό το ταξίδι στα βάθη της πόλης; Και, πανω απ' όλα, θα μπορέσει να επιβιώσει...;

Αυτή είναι η υπόθεση του παιχνιδιού, όπως αναφέρεται από το επίσημο site της εταιρίας (www.gorky17.com). Προτίμησα αυτή την υπόθεση και όχι την αντίστοιχη του manual, γιατί εκτός του ότι στο manual είναι μακροσκελέστατη

παρατήρησα ουσιαστικές διαφορές μεταξύ τους! Μπορεί η κύρια γραμμή να είναι και στα δύο η ίδια, όμως οι διαφορές (έστω και "στα σημεία") υπάρχουν. Πρώτη φορά παρατηρώ κάτι τέτοιο...

Το δικό μου σχόλιο για την υπόθεση είναι πως, σε ό,τι αφορά την πρωτοτυπία, θα μπορούσε να τα έχει πάει πολύ καλύτερα. Απευθύνεται κυρίως στους Αμερικανούς, προβάλλοντας τους κακούς και μοχθηρούς Ρώσους ενάντια στους καλούς νατοϊκούς που έρχονται για να σώσουν τον κόσμο από βέβαιη καταστροφή. Παραμύθι με δράκο δηλαδή, όπως πλέον το έχουμε συνηθίσει... Και μη μου πείτε πως οι μεταλλαγές δεν σας θυμίζουν έντονα Resident Evil!

1/4 RPG

Ξεκινώντας την περιπέτεια, αναλαμβάνετε τον έλεγχο τριών commandos. Πρόκειται για τους εξής: Cole Sullivan (αρχηγός), Jarek Onitz (το "βουβάλι" της παρέας αλλά και άριστος γλωσσολόγος), Thierry Tranigne (ο ειδικός επί των όπλων). Όπως σε κάθε γνήσιο RPG, στην πορεία θα συναντήσετε NPCs, τους οποίους μπορείτε να προσθέσετε στην παρέα για να πολεμήσουν στο πλευρό σας - αν και το πότε κάποιος θα ενωθεί με το group και ποτέ θα φύγει είναι αυστηρά προκαθορισμένο... Κάθε χαρακτήρας έχει τις ιδιαιτερότητές του, που καθορίζονται κυρίως από τα στατιστικά του. Από τα στατιστικά στοιχεία κυρίαρχο είναι το experience, που αυξάνεται από μάχη σε μάχη, δίνοντάς σας τη δυνατότητα με την άνοδο των levels να προσθέτετε πάντους στις επιμέρους ικανότητες κάθε χαρακτήρα (για λεπτομέρειες συμβουλευτείτε το ανάλογο box).

Εκτός αυτών οι χαρακτήρες διαθέτουν και ένα άλλο στοιχείο: δεξιότητα στο χειρισμό των όπλων, η οποία μετρείται σε levels, ενώ καθορίζει ως έναν βαθμό τη ζημιά που θα προκαλέσει κάθε χαρακτήρας με το όπλο του. Είναι λογικό πως όσο περισσότερο χρησιμοποιεί ένα όπλο τόσο καλύτερα μαθαίνει να το χειρίζεται και τόσο πιο αποτελεσματικά θα το χρησιμοποιεί στο μέλλον. Γι' αυτό φροντίστε μόλις παίρνετε ένα καινούριο όπλο να αποφασίζετε εκ των

COURAGE UNDER FIRE



Λοιπόν, το σχέδιο έχει ως εξής: Εσύ πας από δεξιά, εγώ από αριστερά και μόλις φωνάξω "Επίθεση!" το βάζουμε κι οι δυο στα πόδια, για τις σκάλες!

προτέρων σε ποιο άτομο θα το αναθέσετε, γιατί μετά την πρώτη μάχη δεν θα σας συμφέρει να το δώσετε σε άλλον, αφού ο καινούριος θα είναι λιγότερο επιδέξιος στο χειρισμό στο όπλο συγκριτικά με τον αρχικό χαρακτήρα.

Δεν θα μπορούσε να λείπει μία μεγάλη ποικιλία αντικειμένων, για όλα τα γούστα (και τα βίτσιαι!), που μπορεί να μην είναι τόσο ευρεία όσο θα άρμοζε σε ένα RPG, αλλά για Incubation-clone είναι κάτι παραπάνω από αρκετό! Αντικείμενα θα βρίσκετε στον περιβάλλοντα χώρο, αρμονικά τοποθετημένα σε κιβώτια, που όλως περιέργως τυχάνει πάντα να βρίσκονται δίπλα σε ένα μικρό ή μεγάλο (ανάλογα με τις ορέξεις των προγραμματιστών) τερατάκι. Για να τα συλλέξετε, επομένως, θα χρειαστεί πρώτα να δώσετε μάχη. Αν καταφέρετε και στεφθείτε νικητής (δεν είναι και τόσο δύσκολο, τουλάχιστον στα πρώτα levels), θα ανταμειφθείτε με πολλά "καλούδια". Τα αντικείμενα χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: τα απαραίτητα για τη συνέχιση της περιπέτειας (adventure items), τα προς το ζην (healing items) και τα προς το... μη ζην (τα όπλα ντε!). Ελπίζω να έχετε την αίσθηση της οικο-

ODIUM

Το Gorky 17 αρχικά είχε προγραμματιστεί να κυκλοφορήσει με τον τίτλο Odiium (τον βρίσκω πολύ καλύτερο!). Όμως άγνωστα αι βουλαί της Torware, η οποία αποφάσισε λίγο πριν από την ολοκλήρωση της παραγωγής να βαφτίσει το παιχνίδι "Gorky 17". Πάντως, υπάρχει περίπτωση να το δάτε σε μερικά καταστήματα με τον τίτλο Odiium. Μην ανησυχείτε, είναι ακριβώς ο ίδιος τίτλος, σε διαφορετική συσκευασία.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Cele Khativon Sullivan: Ο αρχηγός της ομάδας B (α.κ.α. Compraprassa). Οντας 40 χρόνων, έχει πολύχρονη εμπειρία στο πεδίο της μάχης και έχει συμμετάσχει σε αποστολές ανά τον κόσμο. Μερικά παραδείγματα: Γιουγκοσλαβία 1995, Πακιστάν 1999, Βραζιλία 2006. Ως εκ τούτου είναι πολύ πειδαρχημένος και δεν διστάζει κάπου κάπου να μαστιγώνει τους συντρόφους του, για να τους τιθασει...!



Joseph B. Joffe Ομνίζα: Γεννημένος στην Πολωνία, ετών 37, επιτελεί καθήκοντα μεταφραστή στην ομάδα, αφού μιλάει έμπαιστα αγγλικά, πολωνικά και ρωσικά (ρουμάνικα, ιαπωνικά, σουαχίλι...). Υποχθόνιες δυνάμεις τον παρέσυραν να καταταχθεί στον επαναστατικό γερμανικό στρατό GSG9, μία μελανή περίοδος της ιστορίας της ζωής του. Επανερχεται στην ενεργό δράση με την τρέχουσα αποστολή στο

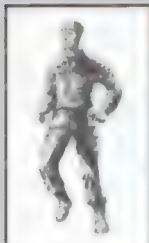
Gorky. Είναι στο χαρακτήρα του να αμφισβητεί την εξουσία, γι' αυτό πολλές φορές έρχεται σε σύγκρουση με τον Kratsov Sullivan.



Thierry Caf' Houtre Trantigne: Ο νεότερος της ομάδας, μόλις 24 χρόνων, με καταγωγή από τη Λυόν της Γαλλίας. Λόγω της πολύ πειθαρχημένης φύσης του, συχνά καταδυναστεύεται από τους ανωτέρους του (βλ. Kratsov-Sullivan). Παρ' όλα αυτά κάθεται και υπομένει μαρτυρικά τα βάσανα που του φέρνουν οι εντολές των ανωτέρων. Ειδικεύεται σε όπλα πάσης φύσεως...



Joan Thimi Zoi Aracraft McFadden: Δεν μπορούσε να λείπει και μία θηλυκή ύπαρξη από την ομάδα... Η Joan είναι μία 35χρονη γιατρός και μολονότι το ιστορικό της δεν υποδεικνύει κάτι αντίστοιχο, έχει μανία με τα όπλα. Δώσε της οτιδήποτε μακρύ (με κάννη κατά προτίμηση...) και πάρε της την ψυχή (βρε, ποια Lara μου θυμίζει...). Ο Caf'Hourre φαίνεται να της έχει αδυναμία (τόρα τελευταία όλο μαζί της ασχολείται), όμως αυτή δείχνει ιδιαίτερη προτίμηση (αν και δεν το ομολογεί) για τον Kratsov Sullivan.



General Mannoiseau Lamare: Στρατηγός του NATO και επικεφαλής της επιχείρησης. Ξέρει πολλά μυστικά (του επαγγέλματος) και έχει μεγάλη εξουσία, γι' αυτό και όλοι οι κομπανδός ακολουθούν πιστά τις διαταγές του. Μολονότι νέος για το αξίωμα που του έχει ανατεθεί, τα καταφέρνει μια χαρά... (σολουρπ)



General Lampraken Κοζον: Ο μεγάλος αντίπαλος του Μανουσέσου Lamare, στρατηγός των εχθρικών ρωσικών στρατευμάτων. Είναι ο άνθρωπος που κινεί τα νήματα από το παρασκήνιο και είναι υπαίτιος για τα τελευταία επεισόδια. Περιττό φυσικά να αναφέρω πως στο τέλος ο Lampraken Κοζον ηττάται, κατά κράτος!

Κι γιατί θα γράφεται να είμαστε
 κι αυτή την πρώτη σου αλληγία πο-
 ρός στη μάχη. Είναι πολύ καλά να
 βελώνται οι καλύτεροι παρρηγοί
 να σας πουν τι έιναι για το έργο
 και να υπερβείτε δι' όλα γί-
 ρους. Όπως μετά, όταν θα έχει
 να επιτελέσετε το βαρύ έργο
 βολών τον ανεπαιθέτο. Θα γίνει...
 κάποιος πάσης που έχει σχέση
 με το έργο αλλά και το αδι-
 κτυό στοιχείο. Σαν καλλιτέχ-
 καλλιτέχ. Μερικές φορές είναι
 προσιότερο να διχστεί το έργο
 παρ' όσον να να εκτελέσει την
 εργασία με τακτική και σύνθη-
 ριστική που δεν απομακρύνει
 ουσιαστική παραγωγή. Η επι-
 κριτική της πορείας, που είναι το
 κλειδί για τον επόμενο.

Τέλος, η μετακίνηση στο γυμνάσιον δεν επιβεβαιώνει σε γόμους, αλλά παροτρύνει στην μετάνοια του Father ή Diablo ή οποιαδήποτε η παρεμπόρεση. Η δοξολογία είναι η πρώτη προαίτιον, μια γόμια, και απεικονίζει ένα κίνημα για να μετακινήθουν οι χαρακτήρες (και εμείς) σε οποιαδήποτε οργάνωσι, όπως να είναι η πρώτη δοξολογία.

2/8 STRATEGY

Το έργο της υποδοχής αποσπλώνει αμέσως, στις σελίδες αναδεικνύονται η κυρίαρχος στρατηγικός χαρακτήρας του *Booky 17*. Αν έχει πρωταρχικό αποτέλεσμα με το *Booky 17*, είναι και οι πρώτοι βδομάδες, οι ελκυστικές με τους συντάκτες, οι πρώτοι μήνες. Όταν λοιπόν βρεθείτε σε ημερήσια όραση (άλλωστε δεν μπορείτε να κρατήσετε το *Booky 17* ένα ή περισσότερα πρώτα ή/και κατά τις πρώτες εβδομάδες) να μην έχετε έλκυστικές με τους συντάκτες, οι πρώτοι μήνες από το *Booky 17* είναι γρήγορα και εύκολα. Ο γρήγορος είναι ακριβώς όπως πριν, μόνο που έχει υποστεί μερικές αλλαγές και έχει γυμναστεί σε τετραγωνία. Στοιχείος είναι να ελέγξετε/βρεθείτε τους αυτοκίνητους αποσπώντας όμως σε αποσπαστικούς για κάθε μέρα, μηνός.

Ein Beispiel: Eine Frau

και από χαρακτηρισμό μπορεί να μετα-
τραπεί σε τετράγωνο του επιτρέπουν
τα στοιχεία που και να επιλέσει μία
πρόξ. Ω δυνατότητες που έχετε για την
παράλληλη πρόξ είναι οι εξής: χρήση
πυλινγών όλων, θεραπεία συντρό-
φου, τοποθέτηση σε αμυντική στάση και
απόφαση εμπόδου. Σε κάθε γύρο δε-
ίχεται τη δυνατότητα να κωπεί ένα από
ταυτό καθό φορά, οπότε κεραρχήστε τις
απτήσεις σας! Η μετακίνηση μπορεί να
γίνει πριν από ή μετά την επέλεση της
πρόξ. Επίσης μπορείτε να ανταλλάξε-
τε αντικείμενα κατά τη διάρκεια της μά-
χης, μόνο που απαιτείται οι στρατιώτες
σας να βρίσκονται σε διπλάνα τετράγω-
να. Γι αυτό φροντίστε να πιστοποιήσετε
την άσκηση σας πριν από τη μάχη - θα
σας φανεί ότι πολύς χρόνος περνάει
για μία καλή κατονομή των έπλων δια-
σας οδηγεί σε ευκολότερα στην τελική
νικηφόρα!

Μολογείς ή έχεις αποδοξί των παγι-
δίων δόσεων; Ποσότητα της δόσης είναι
12,5 ή 100 mg; Πόσες φορές την ημέρα; 17 ή
18 φορές; Δυσκοιμία, γιατί σου βγαίνει η
δυσκοιμία με παραφάρμακα ή με
υψηλές δόσεις; με προβλήματα καψί-
σας του στομάχου και να πρόδεις ανάλογα. Η
δυσκοιμία των μαζών, καλύτερα καθιστά
το παιχνίδι πρόσφορο για οδηγό στρα-
τηγικής, αν και μάλλον η προσδοκία σου
θα γυρίσει από το κενό δεν θα είναι
ποσοτικά, ώστε να παρθείς ανάγκη
να πληρωθείς ενός ή δύο δοσολογία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ο Γκόρκι, που προέρχουν απ' αυτή καλής εντολή, είναι το ήθος. Βέβαια, ένα εκπαιδευτικό της επιτήρησης παιδαγωγίας, αφού η καριέρα ακολουθεί τη διεύθυνση της υγιεινής και του σωματικού ή πνευματικού της δουλειάς μπορεί να φρονίσει μόνο από τις παλιές ελπίδες, λειτουργώντας. Και το Gorky 17 έχει πολλές ιστορίες! Οι γοργές είναι, είναι συλλογισμένοι με απλή οργάνωση παιδαγωγική, γ' αυτό και μπορούν να συνθέσουν όλη τη μεγάλη ζωή του γινώσκου του από τις μέγιστες, χωρίς να γίνουν οι ελπίδες από την παιδαγωγία ανακάλυψής τους. Το ίδιο ισχύει και για τους εντάσεις.

Όμως αυτό που πραγματικά εκπληκτικό είναι ο περιβάλλον χώρος, όχι μόνο η διαρρύθμιση της αίθουσας, αλλά κυρίως στον περιβάλλοντα σε πραγματικό χρόνο ανάμεσα στις προαυτικές αίθουσες πολλές λεπτομέρειες σχεδιασμένες το ποδόσηλο. Το χαρακτηριστικό που είχα παρατηρήσει και για το Resident Evil (το αγαπητικό φορτωμένο περιβάλλον) είναι και εδώ. Μαζί, το παιχνίδι είναι

τό δεν είναι τυχαίο... Αλλάστε, και τα δύο παιχνίδια έχουν στόχο τη μύηση στην τρομακτική ατμόσφαιρα και προσπαθούν να φτάσουν σε αυτόν μέσω της επιβλητικής (και υποβλητικής) σχεδίασης.

Η μεγάλη διαφορά ανάμεσα στους δύο τίτλους (στον τομέα του βαθμού εδισμού, γιατί ως προς το είδος διαφέρουν αρκετά) έγκειται στη μουσική υπόκρουση. Τα μουσικά κομμάτια που ακούγονται στο παρασκήνιο είναι ολιγόριθμα και δεν διεκδικούν δάφνες για την ποιότητά τους, ενώ η επανάληψη τους προκαλεί πλήξη από ένα σημείο κι έπειτα. Κρίμα, γιατί αν η μουσική απόλαυση συνδυαζόταν με την αισθητική, το αποτέλεσμα θα ήταν ενδιαφέρον. Την κατάσταση προσπαθούν να σώσουν τα ηχητικά εφέ, αν και αμφιβάλλω για την αποτελεσματικότητά τους.

ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

Η τεχνητή νοημοσύνη (AI) των εχθρών κινείται σε μέτρια επίπεδα. Μερικές φορές θα παρατηρήσετε πως οι αντίπαλοι χάνουν προφανείς ευκαιρίες να σας χτυπήσουν "εκεί που πονάει" (δίνοντάς σας μια ανάσα ελπίδας), αν και τις περισσότερες φορές συμπεριφέρονται όπως αρμόζει στην περίπτωση. Συμπερασματικά, το AI των αντιπάλων επιτρέπει την ομαλή διεξαγωγή οποιασδήποτε μάχης, με ορισμένες ευκαιρίες να χάνονται και άλλες να αξιοποιούνται περισσότερο. Πάντως, μην περιμένετε επιδόσεις στρατηγικούς ελιγμούς από πλευράς υπολογιστή. Το

προς τα πάνω είτε προς τα κάτω), αφού δεν διαδίδει επιλογές διαβαθμίσεως της δυσκολίας!

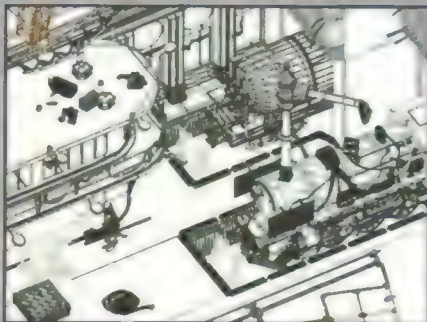
ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι ο τίτλος έχει εξελληνιστεί από την Beascon Multimedia και διαθέτει ελληνικό παπυράκι, του οποίου το ύφος γραφής δημιουργεί αρνητική εντύπωση. Φαίνεται πως το αγγλικό πρωτότυπο σε αρκετά σημεία χρησιμοποιούσε σαρκαστικό χιούμορ, το οποίο -όσο επιτυχημένο και να ήταν στα αγγλικά- στην ελληνική μετάφραση είναι "άνοστο". Θα ήταν προτιμότερο οι διάσπαρτες περιέργες ατακες να είχαν κοπεί εντελώς.

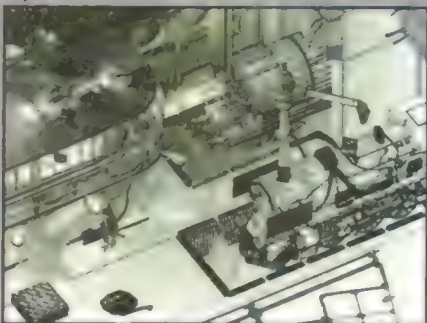
Τέλος, οφείλω να αναφέρω τη σχετική ασάφεια που παρουσιάζει ο τίτλος τόσο κατά

την προσπάθεια εκκίνησης όσο και εντός του παιχνιδιού, καθώς επίσης τα προβλήματα που εμφανίζονται όταν φορτώνονται επιπλέον προγράμματα στη μνήμη (π.χ. HyperSnar). Παρ' όλα αυτά, δεν χρειάζεται να θυρυβείτε ιδιαίτερα,

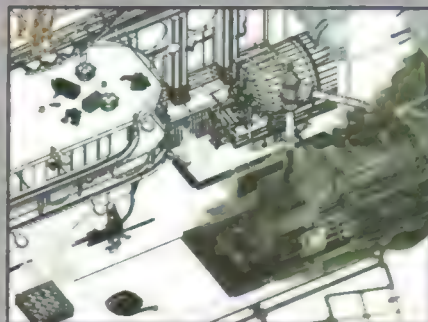
ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ...



Πριν...



...κατά τη διάρκεια...



...και μετά την ολοκλήρωση του texturing, του light-mapping και των συναφών περιπλοκών διαδικασιών, στις οποίες συχνά αναφερόμαστε αλλά ούτε που ξέρουμε τι ακριβώς είναι!

αφού οι παρατηρήσεις μου αποτελούν περισσότερο σχολιασμό πάνω σε λεπτομέρειες και λιγότερο παραπονο για την αξιοπιστία του παιχνιδιού. Κατά πάσα πιθανότητα μαλιστα, τα προβλήματα αστάθειας δεν πρόκειται καν να τα βιώσετε...

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Το Gorky 17 είναι ένας τίτλος με τον οποίο θα μπορούσατε να περάσετε αρκετές ευχάριστες ώρες. Σίγουρα δεν μπορεί να συγκριθεί σε ποιότητα παραγωγής με τους ανάλογους τίτλους των κολοσσών της βιομηχανίας παιχνιδιών, όμως για το budget της μικρής Metropolis είναι εμφανές πως τα παιδιά έκαναν ό,τι καλύτερο μπορούσαν - σίγουρα διαθέτουν μεράκι για τη δουλειά τους. Πάντως, αν σας άρεσε το Incubation και θέλετε κάτι ανάλογο για να κορεστείτε τη δίψα σας, αξίζει να το αποκτήσετε.

Ε Π Ι Δ Ο Σ Ε Ι Σ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

GAMEPLAY

ΑΝΤΟΧΗ

77



Υπόθεση παρεμφερής με αυτή του Resident Evil και gameplay που αποτελεί συνδυασμό του Incubation και του Fallout. Ένα strategy που διαφέρει από όλα τ' άλλα...



Παρατηρείτε τη συνοικία όπου βρίσκονται τα γραφεία του "PC Master"... Είναι καταφανής η χλιδή που διακρίνει τα γύρω κτίρια, ενώ στο κέντρο φαίνεται παρκαρισμένο το Mini Coup... ε, η λιμουζίνα του αρχισυντάκτη.

προγράμματα ρυθμίζει το βαθμό δυσκολίας στην εκάστοτε μάχη με βάση την ποσότητα των αντιπάλων και όχι την ευσυνείδητά τους. Αποτιμώντας το Gorky 17, θα έγραφα ότι είναι ένα παιχνίδι μετριας δυσκολίας, που δεν προσφέρει περιθώρια αλλαγής του επιπέδου αυτού (είτε

PC

THE WHEEL OF TIME

Φαντάζομαι πως οι περισσότεροι από εσάς, εκτός αν ασχολείστε αρκετά με το χώρο της επικής φαντασίας, δεν θα έχετε ακουστά τον Robert Jordan. Αυτός, κατά κάποιον τρόπο, είναι η αφορμή της δημιουργίας του παιχνιδιού *The Wheel of Time*, καθώς βασίζεται στον κόσμο που δημιούργησε ο Jordan για έξι δικά του βιβλία (δύο τριλογίες). Όλα τα μέρη αυτών των τριλογιών έχουν γίνει ανάρπαστα, και ο κόσμος του *Wheel of Time* είναι ένας από τους πιο αγαπημένους των fans της επικής λογοτεχνίας. Ας δούμε όμως αν η μεταφορά του στις οθόνες των PCs μας είναι εξίσου ενδιαφέρουσα.

Του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

Tο *Wheel of Time* φαίνεται αρχικά μια πολλά υποσχόμενη παραγωγή. Είναι ένα action (Doom-style) strategy που προκαλεί το ενδιαφέρον του παίκτη, είτε αυτός το παίζει στο Single Player είτε στο Multiplayer mode. Το σενάριό του τοποθετείται λίγο καιρό πριν τα ομώνυμα βιβλία του Robert Jordan (οπότε δεν χρειάζεται να έχετε διαβάσει τα βιβλία για να το παίξετε). Ας το δούμε όμως αναλυτικά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Γενικά, τα βιβλία που έχουν κυκλοφορήσει αναφέρονται στην αιώνια διαμάχη μεταξύ του Dragon και του Dark One. Το παιχνίδι μάς επιστρέφει μερικά χρόνια πιο πίσω, στην Εποχή των Θρύλων, όπου η ανθρωπότητα ελευθέρωσε άδελά της τον Dark One. Αυτός, που είναι κάτι σαν τον Σατανά, αφού ελευθερώθηκε, άρχισε να προκαλεί καταστροφές όπου κι αν πήγαινε. Οι άνθρωποι δεν ήξεραν τι να κάνουν, έτσι έστρεψαν την προσοχή τους στη μαγεία, αφού μόνο αυτή φαινόταν ικανή να τους σώσει. Πράγματι, έτσι έγινε, και χάρη σε αυτή και σε μερικές μαγικές σφραγίδες κατάφεραν να τον κλειδώσουν στη φυλακή του κάτω από τη γη. Χιλιάδες χρόνια μετά οι μαγικές σφραγίδες έχουν χαθεί, ενώ τέσσερις δυνάμεις-οργάνώσεις αναζητούν να τις βρουν, η καθεμία για το δικό της λόγο. Στη δράση ενός παίκτη, ανήκετε στην οργάνωση των Aes Sedai (προφέρεται Αϊ Σεντάι). Αυτή η οργάνωση είναι μία ομάδα γυναικών, που με τη βοήθεια κάποιων talismans (στο παιχνίδι έχουν την ονομασία Ter' Angrial) μπορεί να κάνει cast

ΕΤΑΙΡΙΑ

LEGEND/GI INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 200 (Pii 233 recommended), 32MB RAM (64 recommended), 500MB από σκληρό δίσκο, Windows 9x συμβατή κάρτα γραφικών, PCI local bus κάρτα γραφικών (3D accelerator recommended). Το παιχνίδι εμπεριέχεται σε 2 CDs.



Ένα από τα portals που χρησιμοποιούνται στο *historical* του παιχνιδιού.



Η πιο όμορφη οπότε που θα συναντήσετε στο παιχνίδι!

διάφορα spells. Η ηρωίδα που ελέγχετε ονομάζεται Elayna Sedai και έχει εξέχουσα θέση στην "οργάνωση", μια και είναι αυτή που καταγράφει τα χρονικά της. Όταν το παιχνίδι ξεκινά, οι Aes Sedai έχουν ήδη δύο από τις μαγικές σφραγίδες, ενώ ψάχνουν για τις υπόλοιπες.

Μια ήσυχη νύχτα, λοιπόν, η Elayna βρίσκεται στο δωμάτιό της με τη φίλη της την Karen. Ξαφνικά, κάποιος χτυπά την πόρτα και, προτού προλάβει η Karen να την ανοίξει, ακούγεται ένας δυνατός θόρυβος και η πόρτα πέφτει φλεγόμενη πάνω της. Η Elayna έντρομη βλέπει τη φίλη της να εξαφανίζεται μέσα στις φλόγες, ενώ μία φιγούρα έρχεται μπροστά της και τη χτυπά δυνατά, ρίχνοντάς την κάτω. Ο μυστηριώδης επισκέπτης φαίνε-

ται να ψάχνει κάτι και η Ελαγκα καταλαβαίνει ότι αυτό το "κάτι" είναι οι δύο σφραγίδες που οι Aes Sedai έχουν υπό την κατοχή τους. Αυτός τελικά τις βρίσκει, αλλά εκτός αυτών βρίσκει και μία μυστική υποδοχή στον τοίχο του δωματίου της Ελαγκα, της οποίας την ύπαρξη ούτε η Ελαγκα γνώριζε, ενώ μέσα σε αυτή υπάρχει ένα Ter' Angrial.

Αφού αυτό το σκάκι παίρνοντας μαζί του τη λεία του, η αρχηγός των Aes Sedai αναθέτει στην Ελαγκα να βρει και να φέρει πίσω τις δύο σφραγίδες καθώς και να ανακαλύψει ποιες ακριβώς είναι οι προδόσεις εκείνου που τις έκλεψε. Η Ελαγκα δέχεται την αποστολή και αμέσως φεύγει, ακολουθώντας τα ίχνη του κλέφτη και δολοφόνου της φίλης της.

Η αποστολή της σίγουρα είναι δύσκολη, αφού θα πρέπει να τα βάλει με ολόκληρες στρατιές από τέρατα αλλά και από στρατιώτες αντιπαλών οργανώσεων, που θέλουν να απλώσουν τα χέρια τους στις μαγικές σφραγίδες. Μοναδικό της όπλο; Η αρκετά μεγάλη συλλογή της από Ter' Angrial, που της δίνουν τη δυνατότητα να κάνει cast ξόρκια στους εχθρούς της. Αυτά που θα μάθει στην πορεία, βέβαια, είναι εξίσου σημαντικά. Εκτός από τις προδόσεις του ατόμου που έκλεψε τις σφραγίδες, θα μάθει κάποια στοιχεία για το παρελθόν της, τι ακριβώς κάνει το Ter' Angrial που υπήρχε στο δωμάτιό της αλλά του οποίου αγνοούσε την ύπαρξη, ποιοι είναι αυτοί που δεν πρέπει να εμπιστεύεται, θα εξερευνήσει τη στοιχειωμένη πόλη του Shadar Logoth, θα εμπλουτίσει τη συλλογή της από Ter' Angrial και, γενικά, θα περάσει πολλά βάσανα μέχρι να τελειώσει αυτή η ιστορία (κοινώς, μέχρι να τερματίσετε το παιχνίδι).

SINGLE PLAYER GAME

Στο Single Player mode ακολουθείτε



ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ MULTIPLAYER



το ανωτέρω σενάριο περνώντας από επίπεδο σε επίπεδο. Συνολικά, σε αυτό το mode εμπεριέχονται 15 (αν θυμάμαι καλά) επίπεδα, καθώς και 3 tutorials, που, εκτός του ότι βοηθάνε να μάθετε το χειρισμό του παιχνιδιού, σας προετοιμάζουν με πολύ όμορφο τρόπο για τη συνέχεια. Αξίζει να τα παίξετε, ακόμα κι αν είστε από τους hardcore gamers και πιστεύετε πως δεν έχετε ανάγκη από tutorials. Για να ολοκληρώσετε κάποιο επίπεδο-αποστολή, πρέπει να φέρετε σε πέρας όλα τα objectives που υπάρχουν σε αυτό, τα οποία εμφανίζονται σε μορφή σκέψεων της Ελαγκα κατά την έναρξη κάθε επιπέδου. Αυτά άλλες φορές μπορεί να είναι το να κινητήσετε και να βρείτε κάποιον εχθρό, να προστατεύσετε το κάστρο σας και τους υπηκόους και βοηθούς σας, να μείνετε ζωντανή (ή, μάλλον, ζωντανή) για κάποιο χρονικό διάστημα, να σκοτώσετε κάποιο μεγάλο κακό ή να βρείτε κάποια από τις σφραγίδες που σας λείπουν. Φυσικά, κάθε επίπεδο διαφέρει από το προηγούμενο, ενώ τα objectives καθενός ποικίλλουν με τον ίδιο τρόπο. Στο τέλος κάθε αποστολής θα βλέπετε και ένα όμορφο video, μέσα από το οποίο εξελίσσεται η ιστορία και αποκαλύπτονται τα μυστικά του σεναρίου.

Η βασική διαφορά του παιχνιδιού από άλλα παιχνίδια του είδους είναι η χρήση των διάφορων talismans (Ter' Angrial) στη θέση των όπλων. Τα Ter' Angrial είναι διάφορα αντικείμενα, τα οποία έχουν το καθένα διαφορετική ιδιότητα αλλά και συγκεκριμένο αριθμό από "πυρομαχικά-χρήσιμα". Ο αριθμός τους, δε, μέσα στο παιχνίδι φτάνει στα 40 διαφορετι-

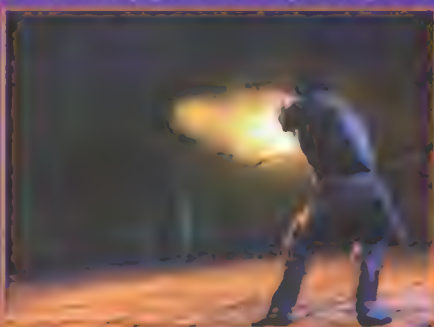
κά αντικείμενα. Αυτό σημαίνει ότι, εφόσον τα βρείτε, μπορείτε να εκτελέσετε 40 διαφορετικές ενέργειες με αυτά, ενώ ταυτόχρονα μπορείτε να κάνετε εκατοντάδες ακόμα συνδυασμούς μεταξύ τους. Βρίσκοντας ένα καινούριο Ter' Angrial, μπορείτε να πατήσετε το F2 και έτσι να δείτε μία σύντομη περιγραφή για το τι ενέργειες κάνει αυτό. Οι ενέργειες αυτών μπορεί να είναι επιθετικές ή



αμυντικές αλλά και μπορούν να σας βοηθήσουν στο να λύσετε κάποιον γρίφο. Έτσι, πολλά από αυτά δημιουργούν φωτιές, κεραυνούς και βέλη, τα οποία χτυπούν τους εχθρούς σας αλλά και σας γιатρεύουν και σας κάνουν πιο ανθεκτικούς προς κάποιες επιθέσεις εχθρών σας, ενώ άλλα σας τηλεμεταφέρουν, σας δίνουν την ικανότητα να αιωρείστε πάνω από τη γη, να βλέπετε τυχόν παγίδες που σας έχουν στήσει οι εχθροί σας και πολλά άλλα ακόμα που, όπως καταλαβαίνετε, δεν μπορούμε να περιγράψουμε στο review λόγω έλλειψης χώρου (40 διαφορετικές ενέργειες είναι αυτές... τι να κάνουμε). Αν θέλετε μία αναλυτική περιγραφή κάθε αντικείμενου, μπορείτε να ανατρέξετε στο manual του παιχνιδιού και θα μείνετε πέρα για πέρα ικανοποιημένοι. Σημειώ-

ΣΚΗΝΕΣ ΜΑΧΗΣ

Εδώ βλέπετε μερικά από τα επί των εφελκός όπως φαίνονται στα βίντεο του παιχνιδιού.



στε, πάντως, ότι μερικά από αυτά τα αντικείμενα εμφανίζονται μόνο μέσα στο Multiplayer mode.

Αναμενόμενα, οι εχθροί που συναντάτε στο παιχνίδι όσο προχωράτε είναι όλο και δυνατότεροι. Έτσι, ξεκινάτε από τους Trollocs (φέρνουν πολύ στους Orcs από Ad&D), συνεχίζετε σε Whitecloak Soldiers και Archers, και καταλήγετε σε... Δεν σας λένω για να μη σας χαλάσω την έκπληξη. Φυσικά, δεν λείπουν οι μεγάλοι αρχηγοί από το παιχνίδι, για τους οποίους το μόνο που θα αποκαλύψω είναι πως ο πρώτος εμφανίζεται ήδη από την τρίτη πίστα. Πάντως, εκείνο που πρέπει να σημειώσετε είναι ότι σε αυτό το παιχνίδι ο ήρωάς σας δεν είναι κάποιος σκληροτράχηλος πεζοναύτης αλλά μία απλή γυναίκα, που απλά έχει την

ικανότητα χρήσης μαγικών ξορκιών. Αυτό σημαίνει ότι είναι πολύ περισσότερο ευάλωτη στα χτυπήματα των εχθρών της, έτσι η αντοχή της σε αυτά θα εξαρτηθεί πάρα πολύ από τον τρόπο που θα την προστατεύσετε (αμυντικό ξόρκια). Ακόμα και στο πιο εύκολο επίπεδο του παιχνιδιού, αν δεν προσέξετε ιδιαίτερα, θα καταλήξετε να χρησιμοποιείτε πάρα πολύ το... F6 (Quickload).

MULTIPLAYER GAME

Το multiplayer μέρος του παιχνιδιού είναι ένα από τα μεγαλύτερα σπουδίου του. Ξεκινώντας, επιλέγετε με ποιο στρατόπεδο-οργάνωση θα παίξετε. Έχετε τέσσερις διαφορετικές επιλογές: Aes Sedai (παίζετε με την Elyana), White Cloaks, The Hound ή τους Forsaken. Καθένα από αυτά έχει το δικό του σενάριο και τον ιδιαίτερο λόγο για τον οποίο θέλει να έχει στην κατοχή του τις μαγικές σφραγίδες, έτσι το παιχνίδι με κάθε χαρακτηριστήρα αποτελεί μία εντελώς ξεχωριστή εμπειρία.

Το παιχνίδι υποστηρίζει δύο διαφορετικούς τύπους multiplayer, τους οποίους μπορείτε να παίξετε μέσω Internet ή σε δίκτυο LAN. Το πρώτο ονομάζεται Arena και είναι κάτι σαν το γνωστό σε όλους μας death match... δηλαδή "σφάζετε τους προτού σας σφάξουν". Εδώ όμως υπάρχει μία βασική διαφορά από τα death matches άλλων παιχνιδιών: οι επιλογές που έχετε είναι τερά-

στιες, χάρη στη χρήση των Ter' Angrial. Σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια, στο multiplayer του Wheel of Time πρέπει να δώσετε πάρα πολλή βάση στη στρατηγική (όχι ότι σε άλλα η στρατηγική δεν παίζει ρόλο - απλά εδώ περισσότερο). Η ακριβής σειρά με την οποία θα χρησιμοποιήσετε τα Ter' Angrial σας αλλά και η συγκεκριμένη στιγμή στην οποία θα τα βάλετε σε λειτουργία μπορούν να κρίνουν τη διαφορά μεταξύ νίκης και ήττας. Για παράδειγμα, ένας αντίπαλος μπορεί να έχει κάνει cast πάνω σας το Seeker, που δημιουργεί μία μάζα που σας ακολουθεί παντού και όταν σας φτάσει κάνει ισχυρό damage. Εσείς όμως τυχαίνει να έχετε το Swap Places με το οποίο αλλάζετε θέσεις με τον αντίπαλό σας. Για να έχετε το καλύτερο αποτέλεσμα, πρέπει να περιμένετε ώπου να φτάσει όσο πιο κοντά γίνεται η μάζα και στη συνέχεια να ενεργοποιήσετε το Swap Places Ter' Angrial. Φυσικά, υπάρχουν πολλές παρόμοιες καταστάσεις που κάνουν το death match του συγκεκριμένου παιχνιδιού μια πράγματι ξεχωριστή εμπειρία. Μοναδικό αρνητικό; Ίσως το ότι είναι αρκετά δύσκολο να κάνετε γρήγορα πολλούς διαφορετικούς συνδυασμούς, αφού δεν υπάρχουν shortcut keys για κάθε Ter' Angrial (θα χρειάζαστε δύο πληκτρολόγια για να υπάρχουν shortcuts σε όλα).

Ο δεύτερος τύπος multiplayer παιχνιδιού που υποστηρίζει το Wheel of Time ονομάζεται Citadel Game και περιέχει ακόμα περισσότερα στοιχεία strategy. Κάθε παίκτης ή και ομάδα επιλέγει έναν χαρακτήρα από τους τέσσερις που προανέφερα στην αρχή της ενότητας, και αποκτάει ένα "οχυρό" καθώς και δύο σφραγίδες. Προτού ξεκινήσει το παιχνίδι, κάθε παίκτης έχει την ευκαιρία να "ντύσει" το οχυρό του με κάθε λογής παγίδες αλλά και αμυντικά συστήματα. Έτσι, μπορείτε να προσθέσετε σε αυτό τοίχους που καθυστερούν τους εχθρούς (είτε κανονικούς είτε φλεγόμενους), λάκκους για να πέφτουν οι μοχθηροί αντίπαλοι μέσα, παγίδες με ακόντια, σκαλιά που γυρνάνε έτσι ώστε να πέσουν όσοι πατάνε πάνω τους - και ίσως να βρεθούν σε μία άλλη παγίδα σας - και πολλά άλλα. Ακόμα, ανάλογα με την οργάνωση που έχετε επιλέξει, έχετε και διάφορους υπηκόους-φρουρούς (καινώς cannon fodder) για να σας προστατεύουν και να πολεμάνε για εσάς. Για κάθε οργάνωση υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τύποι βοηθών, με κάθε τύπο λίγο καλύτερο και ισχυρότερο από τον άλλο. Και αυτούς τους τοποθετείτε στο





Πολύ απλά βγάζουν, έρι παιδί μου, οι trolls...

χάρτη προτού ξεκινήσει το παιχνίδι, στα σημεία που πιστεύετε ότι είναι κατάλληλα για την προστασία του σχυρού σας. Όπως καταλαβαίνετε, το πώς θα στήσετε τις διάφορες παγίδες και τους βοηθούς σας είναι πολύ σημαντικό και χρειάζεται να προσεχτεί ιδιαίτερα. Αφού τελειώσετε με τη διαδικασία "ντυσίματος" του σχυρού σας (και εφόσον έχουν τελειώσει και οι αντίπαλοί σας), ξεκινά το παιχνίδι. Σκοπός είναι να κλέψετε τις σφραγίδες των άλλων παικτών χωρίς να χάσετε τις δικές σας. Συνήθως το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ένας παίκτης-ομάδα βρίσκεται σε θέση να κατέχει τέσσερις σφραγίδες. Γενικά, και αυτός ο τύπος multiplayer παιχνιδιού είναι καλός και σίγουρος, ενώ αν είστε φίλοι της στρατηγικής θα σας αρέσει ιδιαίτερα.

Το μόνο πρόβλημα που ίσως συναντήσετε στο multiplayer μέρος του παιχνιδιού είναι το LAG που συναντάτε συνήθως στα παιχνίδια μέσω Internet, εξαιτίας ενός μεγάλου αριθμού παικτών αλ-

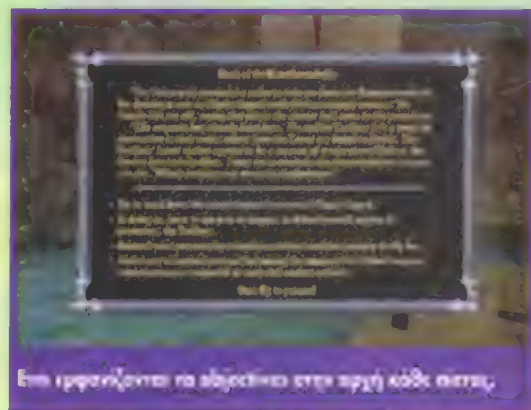
μερικές προσπάθειες θα δείτε ότι δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού μπορούν αρχικά να χαρακτηριστούν λεπτομερή. Αυτό, φυσικά, αν κατέχετε έναν Pentium 8 στα 5.000MHz με 30GB RAM. Δηλαδή, ναι μεν οι σχεδιαστές έχουν κάνει πάρα πολύ καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών, αλλά οι περισσότεροι από εμάς δεν θα μπορούσαμε να ευχαριστηθούμε αυτή την πανδαισία χρωματισμών, σκιών και ρεαλιστικών τοπίων, αφού οι απαιτήσεις για να παίξουμε το παιχνίδι σε όλο το φόρτε του είναι... πολύ μακρινές. Προσωπικά, έχω έναν Pentium III στα 350MHz με 64MB RAM και 12άρα Voodoo 2. Ε, φανταστείτε ότι, για να καταφέρω να παίξω τον τίτλο σωστά, έβαλα τις περισσότερες επιλογές γραφικών στο medium, ενώ αναγκάστηκα να κλείσω εντελώς τη μουσική. Ρε παιδιά, καλό είναι να υπάρχουν όμορφα γραφικά, αλλά σκεφτείτε και ότι ο μέσος gamer δεν θα μπορεί να ευχαριστηθεί το παιχνίδι, με τόσες απαιτήσεις που βάζετε! Ακόμα πιο πολύ με εκνεύρισε το ότι το κουτί του παιχνιδιού γράφει "CPU: PII 233 recommended, και 64MB RAM recommended". Αν αυτό δεν είναι παραπληροφόρηση προς τον αγοραστή, τότε τι είναι; Πάντως, παραδέχομαι ότι έχει γίνει πάρα πολύ καλή δουλειά σε αυτό τον τομέα. Τα τοπία είναι φανταστικά, οι κινήσεις των περιβάλλοντων χώρων έχουν αποδοθεί πολύ όμορφα και είναι άκρως ρεαλιστικές. Τα τέρατα και οι χαρακτήρες είναι και αυτοί πολύ καλά σχεδιασμένοι, αλλά την παράσταση κλέβουν τα εφέ των spells που λειτουργείτε με τη χρήση των Ter' Angrial. Κυρίως τα επιθετικά spells είναι καταπληκτικά, με κορυφαία -κατά τη γνώμη μου πάντα- τα Chain Light, Whirlwind και Seeker. Τα μικρά videos που βλέπετε ανάμεσα στις πίστες είναι αρκετά προσεγμένα και μερικά από αυτά είναι πολύ εθιστικά και σπο-σφαιρικά. Το δε τελικό βίντεο, αν και λίγο απότομο (αν τερματίσετε το παιχνίδι, θα καταλάβετε τι εννοώ), έχει πολύ ωραία δράση και κλείνει το κεφάλαιο Wheel Of Time με πολύ όμορφο τρόπο.

Ο ήχος δεν είναι ό,τι καλύτερο έχου-

με ακούσει σε παιχνίδι του είδους. Καταρχήν, η μουσική του, αν και εξαιρετικής ποιότητας, δεν δένει και πάρα πολύ με το όλο κλίμα του τίτλου, ενώ ορισμένες φορές καταντά μονότονη. Φυσικά, μην ξεχνάτε ότι θα την ακούσετε μόνο εφόσον έχετε πολύ καλό μηχανήμα, καθώς αυτή δαπανά αρκετή από τη μνήμη του παιχνιδιού. Ως εναλλακτική λύση, μπορείτε να μεταβείτε στο directory του δεύτερου CD Music και να ακούσετε τα κομμάτια που υπάρχουν εκεί με κάποιον MP3 player. Πάντως η μουσική του δεν είναι τίποτα ιδιαίτερο. Το ίδιο συμβαίνει με τους υπόλοιπους ήχους, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι "για πέταμα". Απλά δεν έχουν να παρουσιάσουν κάτι το ιδιαίτερο. Το speech είναι αρκετά κατάλληλο, αλλά οι "χρωματισμοί" που



Επίσης, εμφανίζονται τα εθιστικά εφέ αρχή κάθε πίστης.

παίρνουν οι φωνές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μερικές φορές φαίνονται πολύ ψεύτικοι. Λίγο περισσότερη προσοχή δεν θα έβλαπτε...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σε γενικές γραμμές, το Wheel of Time είναι ένα αρκετά καλό game, με βασικό πλεονέκτημά του το πολύ καλό multiplayer. Φυσικά, βασικό του ατού είναι και ο κόσμος στον οποίο είναι τοποθετημένο, αυτός των βιβλίων του Robert Jordan.

Ετσι, όσοι από εσάς τρελαίνεστε για επικές ιστορίες με μαγεία και μάχες μεταξύ του καλού και του κακού, ίσως να βρείτε το Wheel of Time πολύ καλό. Οι υπόλοιποι μπορείτε να το αγοράσετε γιατί είναι απλώς κάτι διαφορετικό.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

90

ΗΧΟΣ

75

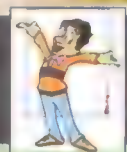
MULTIPLAYER

85

SINGLE PLAYER

80

85



Ένα διαφορετικό action με πολύ καλό multiplayer mode. Για hardcore gamers.



Το φάσμα, όταν υπάρχουν οι πόσες, είναι αρκετά χρήσιμο!

λά και λιγοστής μνήμης ή μικρής ισχύς του επεξεργαστή σας. Για να αποφύγετε λοιπόν το πολύ lag, δεν έχετε παρά να χαμηλώσετε αρκετά τη λεπτομέρεια στα γραφικά αλλά και να βρείτε (ή, ακόμα καλύτερα, να "φτιάξετε") κάποιον server με λιγοστό lag. Με λίγη πρακτική και

από αυτά είναι πολύ εθιστικά και σπο-σφαιρικά. Το δε τελικό βίντεο, αν και λίγο απότομο (αν τερματίσετε το παιχνίδι, θα καταλάβετε τι εννοώ), έχει πολύ ωραία δράση και κλείνει το κεφάλαιο Wheel Of Time με πολύ όμορφο τρόπο.

Ο ήχος δεν είναι ό,τι καλύτερο έχου-

SIMULATION

RACER

M25

"Rockless Driving Was Never So Much Fun!"

...ή τουλάχιστον έτσι θέλουν κάποιοι να μας πείσουν. Ας δούμε αν έχουν δίκιο...

Από Γεωργία ΤΕVILS (georgia@net.dyn.gr) (Αθήνα)

Δεν είναι πολλοί αυτοκίνητοι που κυκλοφορούν με M25 Racing της Davilex, ενός ακόμη racing game από μια νέα εταιρία στο χώρο των video games, κυλάει στην αμερικανική κυκλοφορία της στη νύχτα της. Το πρώτο έργο της που θα περάσει από τα μάτια σας είναι αυτό που θα εφοδιστείτε τα χρήματά σας για ακόμη να race, από τη στιγμή που υπάρχουν στην αγορά πολλά σχετικά παιχνίδια όπως τα Sports Car GT, The Need For Speed I/II/III. Η απάντηση βρίσκεται στις σελίδες που ακολουθούν...

M25 RACER;

Το στοιχείο εκείνο που κάνει τον τίτλο να ξεχωρίζει απ' όλα τα racing είναι το concept του.

Το παιχνίδι φέρει το όνομα μιας κατηγορίας, η οποία εφευρέθηκε παρνομένης από τις ταχύτητες σε όλο το Ηνωμένο Βασίλειο κάθε χρόνο, η αρχή δε και το τέλος κάθε αγώνα γίνεται στη Λιμνορό M25. Το παιχνίδι μας μεταφέρει με ταχύτητα μεταλλικών δρόμων του Λονδίνου, της Οξφόρδης καθώς και κάποιων περιχώρων τους, όπου ο παίκτης-οδηγός καλείται να συναγωνιστεί άλλα 4 αυτοκίνητα με σκοπό -τι άλλο- από τη νίκη. Αποτελείται από τρία πρωταθλήματα και καθένα από αυτά από έξι αγώνες, ενώ δύο από τις πίστες είναι "κρυφές". Κάθε πρωτάθλημα αποτελεί μία διαφορετική κατηγορία ανάλογα με τα

FEATURES

DAVILEX
(www.davilex.com)

REQUIREMENTS

Pentium 166MHz (233 recommended),
16MB RAM (32MB recommended),
50MB ελεύθερος στο C:\ drive, 4x CD-ROM, Sound Card, Windows 95/NT and
Microsoft Accelerator Card
(recommended)

αυτοκίνητα και διαγωνίζονται. Έτσι, λοιπόν, έχουμε μια Major League (=Small Car League) (μικτά μικρά αυτοκίνητα), League 2 (=Medium Car League) (κατηγορία αυτοκινήτων ταξιδιού) και League 3 (=GT Race Car League, η οποία -όπως υποδηλώνει και η ονομασία της- περιλαμβάνει αυτοκίνητα αγώνων).

Σε κάθε κατηγορία επιτρέπεται να διαγωνίζονται διαφορετικά αμάξια. Η πρώτη κατηγορία παρέχει τη δυνατότητα επιλογής αυτοκινήτου μεταξύ των Mini Cooper, MCC Smart, MG

καθώς και της κρυφής BMW Z3, η δεύτερη μεταξύ Jaguar XK8, Aston Martin DB7, TRV και μιας



Μεγάλο Μοναστήρι



Μεγάλη, η δουλειά έχει να κάνει με το racing και κυκλοφορία της

Rolls-Royce που παραμένει κρυφή μέχρι να τερματίσετε ανάμεσα στους τρεις πρώτους (με αυτόν τον τρόπο αποκαλύπτετε τα κρυφά αυτοκίνητα σε όλα τα πρωταθλήματα, καθώς και με την απόκτηση κάποιου ποσού χρημάτων) και, τέλος, στην τρίτη κατηγορία μπορείτε να επιλέξετε μόνο μια Porsche 911, ενώ ως κρυφά υπάρχουν μια Lamborghini Diablo και μια McLaren F1.

Κερδίζοντας στους αγώνες ο παίκτης αποκτά χρήματα ανάλογα με τη θέση στην οποία τερμάτισε και έτσι μπορεί να αναβαθμίσει το αυτοκίνητο ή τα αυτοκίνητά του, αν έχει πιο πολλά. Η αναβάθμιση γίνεται αγοράζοντας εξαρτήματα στην επιλογή Garage μετά το τέλος κάθε αγώνα. Τα εξαρτήματα αυτά είναι κινητήρας, κιβώτιο ταχυτήτων, ελαστικά, turbo και φρένα, τα οποία αυξάνουν τις επιδόσεις του αυτοκινήτου. Έτσι, λοιπόν, προσπαθείτε να τερματίσετε πρώτοι στην κατηγορία σας για να μπορείτε να περάσετε στην επομένη.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αναμφίβολα το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι τα γραφικά του. Λεπτομερέστατα, ρεαλιστικά και με άψογους

rate, χάλια!!!). Το test του παιχνιδιού έγινε με κάρτα Viper 550, με την οποία δεν παρουσίασε πρόβλημα αναγνώρισης και έτρεχε άψογα.

Τα αυτοκίνητα είναι σχεδιασμένα αρκετά καλά και με όλες τις λεπτομερείες τους, κάτι που γίνεται εμφανές όταν τρακάρετε, όταν αλλάζετε την οπτική γωνία στην κάμερα που βλέπει το αυτοκίνητο από μπροστά, όταν φεύγει το πίσω μέρος στις απότομες στροφές κ.λπ.

Το μόνο πρόβλημα εγκλείεται στο γεγονός ότι, είτε τρακάρετε είτε όχι, το αμάξι παραμένει ανεπαφo, ούτε μια γρατσουνίτσα! Τι καλό που θα ήταν να γινόταν και στην πραγματικότητα αυτό, ούτε τραυματισμοί, ούτε θάνατοι, ούτε τραβολογήματα στα δικαστήρια γιατί ο @!\$%\$! που με τρακάρε δεν παραδέχεται ότι δεν είχε δίπλωμα, ούτε... ουψ, sorry, πάλι ξέφυγα! Αυτό που με εντυπώσισε είναι το γεγονός ότι στο τζάμι καθρεφτιζόταν ο ουρανός. Καθώς το αυτοκίνητο έτρεχε, φαινόταν η κίνηση του ουρανού στο τζάμι, και αναλογα αν έτρεχα νυχτα ή μέρα ο ουρανός είχε διαφορετικό χρώμα!

Το εντυπωσιακό όμως στα γραφικά του παιχνιδιού είναι οι πίστες και οι φοβεροί εξωτερικοί χώροι!!! Όλοι είναι σχεδιασμένοι άψογα και αναπαριστούν πραγματικά τοπία! Με κάθε λεπτομέρεια μπορείτε να θαυμάσετε το Big Ben, το Millennium Dome, τη London Bridge, ακόμα και το παλάτι του Μπάκινγχαμ!!! Στα συν του παιχνιδιού κατατάσσεται και το γεγονός ότι σε κάθε πίστα υπάρχουν αρκετές παρακάμψεις, που σας επιτρέπουν να κόψετε



Αργάας: 12:23 η ώρα

χρωματισμούς σαγηνεύουν από την πρώτη κιόλας ματιά τον gamer. Τα προαναφερόμενα, βέβαια, ισχύουν για όσους έχουν επιταχυντή τριοδιάστατων γραφικών. Σε αντίθετη περίπτωση θα χορτάσετε μεγάλο, χαντροϊδέστατο pixels, τα οποία φαινόταν καθαρότατα ακόμα και σε ένα Pentium II στα 400 (χάλια το frame



Πολλή ομίχλη, βρε παιδιά! Πού είναι ο Χαρδαβέλλας να κάνει κούρτα!



τε δρόμο και να προπορευθείτε των αντιπάλων, όπως αυτή μέσα από το σταθμό του τρένου και μέσα από το εμπορικό κέντρο. Είναι εμφανές πού αφιερώθηκε ο περισσότερος χρόνος των προγραμματιστών, αν και θα μπορούσε να είχε δοθεί μεγαλύτερο βάρος στη δημιουργία περισσότερων πιστών και στη σχεδίαση διάφορων καιρικών συνθηκών όπως βροχή και χιόνι. Δεν μπορώ να πω, η ομίχλη είναι κορυφαία, ειδικά όταν, για παράδειγμα, χωρίς να μπορείς να βλέπεις τι γίνεται δέκα μέτρα πιο κάτω δοκιμάζεις τα αντανάκλαστικά σου και τα νεύρα σου, όταν ξαφνικά πάνω στη στροφή σου πετάγεται ένα διπλό λεωφορείο! Επιπρόσθετα πρέπει να τονιστεί το γεγονός ότι οι χώροι έχουν "ζωντάνια" και αλληλεπιδρούν με το αυτοκίνητο (πετάγονται ξερά φύλλα από το ρεύμα αέρα που δημιουργεί το αυτοκίνητο όταν περνά μέσα από το δάσος, πουλιά πετάνε, τρένα και αεροπλάνα κινούνται, εφημερίδες σκορπίζονται όταν χτυπάτε με το όχημά σας τα χαρτοκιβώτια μέσα στα οποία βρίσκονται και άλλα). Επιπλέον η πίστα αλλάζει, μια και στο διαβά σας σαράντε, ό,τι βρείτε μπροστά σας, όπως κολόνες,

M25 RACER

ισοαί που φωτογραφίζουν την κίνηση, τηλεφωνικούς θαλάμους, αλλά όχι πεζούς! Για την ακρίβεια, δεν υπάρχει ούτε ένας "ζωντανός" χαρακτήρας μέσα σε ολόκληρο το παιχνίδι!!!

Ένταξει, βρε παιδιά, είπαμε να μην το καταντήσουμε Carthage 2, αλλά όχι και έτσι!

Τέλος, αν και φοβεροί οι χώροι, είναι ολιγόριθμοι. Οκτώ πίστες, έξι κανονικές και δύο κρυφές-κλειδωμένες, δεν μπορεί παρά να θεωρηθούν από λιγοστές έως απειροελάχιστες. Η μικρή διάρκειά τους σε συνάρτηση με την υψηλή προβλεψιμότητα των αντιπάλων, τη χαμηλή δυσκολία, την έλλειψη ποικιλίας και το χαμηλό δείκτη νοημοσύνης του υπολογιστή υποβαθμίζουν την πρώτη ενθουσιώδη εντύπωση των φανταχτερών γραφικών του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ

Σε ό,τι αφορά τον ήχο, τι να πει κανείς; Η μουσική κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα, χωρίς να ξεφεύγει από τα καθιερωμένα, με λίγα εκτός κλίματος κομμάτια και αρκετά καλά sound effects. Τα μουσικά θέματα είναι αρκετά ευχάριστα και beat-άτα, αλλά δεν σε βάζουν ούτε μια στιγμή στο κλίμα του παιχνιδιού. Προσωπικά τα βρήκα απελπι-



Ομοίωσις Πίστες ή αντίθεσις!

στικά εκνευριστικά και τα απενεργοποίησα από τα settings του παιχνιδιού, αφήνοντας μόνο τα sound effects του παιχνιδιού.

Σε αντίθεση με τα μουσικά θέματα, τα εφέ του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά: από το ρεαλιστικότερο τσίριγμα των ελαστικών, όταν το αυτοκίνητο σπινάρει κατά την εκκίνηση, στις αποτομές στροφές, στις χειροφρενιές έως τους μεταλλικούς κρότους από τα χτυπήματα των αυτοκινήτων και τα σπινθηρίσματα από το τρίψιμο των λαμαρινών, και από το τιτίβισμα των πουλιών, το χτύπημα του Big Ben, το τρένο, το αεροπλάνο έως τα σχόλια των αστυνομικών στα σημμένα μπλόκα και τις διαταγές να σταματήσετε στο πλάι. Βέβαια, η πιο μεγάλη πώρωση είναι όταν ακούς τον ήχο του turbo που σκάει, μια "ήσυχη" βοή και μετά το ταχύμετρο ανεβαίνει κατακόρυφα, αφήνοντας τους άλλους ήχους να ξεφτίζουν...

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι ένα από τα δυνατά σημεία του M25 Racer, μια και είναι πάρα πολύ απλός και δεν κουράζει ούτε στιγμή τον παίκτη. Οι τρεις επιλογές που παρουσιάζονται στο κεντρικό μενού (Time Trial, Sunday Cup και Tournament) δίνουν στον gamer μια ψευδαίσθηση ποικιλίας, η οποία τελικά δεν υπάρχει. Οι Time Trial και Sunday Cup

επιλογές έχουν το ρόλο προδέρμανσης-προπόνησης για το main feature του παιχνιδιού, το Tournament.

Στην Time Trial επιλογή τρέχετε σε μια άδεια πίστα της επιλογής σας, με σκοπό να σπάσετε το ρεκόρ χρόνου της συγκεκριμένης πίστας. Πιστέψτε με, είναι απελπιστικά εύκολο!!!

Στη Sunday Cup διαλέγετε όποια πίστα επιθυμείτε και μια κατηγορία αυτοκινήτου ανάλογα με την εμπειρία σας. Αν τελειώσετε όλες τις πίστες πρώτοι, ξεκλειδώνετε ένα κρυφό αυτοκίνητο! Ουάου!!!

Τέλος, υπάρχει το τουρνουά, όπου αρχίζετε να τρέχετε στη μικρή κατηγορία και μόνο αν τερματίσετε πρώτοι, μπορείτε να ανέβετε κατηγορία και να ξεκλειδώσετε τα κρυφά αμάξια και τις πίστες.

Η ευαισθησία του τιμονιού είναι ό,τι πρέπει για κλειστές στροφές, ανάποδα τιμόνια και χειρόφρενα, ενώ σας επιτρέπει, χωρίς τη χρήση πολλών πλήκτρων, να ελέγχετε απόλυτα το αμάξι. Βέβαια,



Το παιχνίδι!



Το παιχνίδι, σε 3D και 2D.

ενώ θα περιμένετε διαφορετικό τρόπο οδήγησης από αυτοκίνητο σε αυτοκίνητο, εντούτοις αυτός παραμένει ίδιος κι απaráλλαχτος, με μια μικρή εξαίρεση στο Mini Cooper και τη Rolls Royce.

Επιπροσθέτως, τα αυτοκίνητα δεν έχουν προσεχθεί στον τομέα των αναβαθμίσεων, καθώς μόνο το turbo κάνει αισθητή την ύπαρξή του. Όλα τα άλλα περιφερειακά δεν συμβάλλουν πουθενά, τα φρένα παραμένουν ακριβώς ίδια και αχρηστά (τρία ζήτα για το χειρόφρενο!), τα λαστίγια και το κιβώτιο ταχυτήτων... αντίο και θα σε δώ στο πλοίο! Ίσως κάτι λέει ο κινητήρας... και αυτό με επιφύλαξη. Επιπλέον όλα τα αμάξια έχουν τις ίδιες επιδόσεις, με αποτέλεσμα ο παίκτης να νιώδει τα ίδια συναισθήματα οδηγώντας ένα Mini Cooper ή μία BMW Z3 (παρεμπιπτόντως, τα αυτοκίνητα, λόγω έλλειψης δικαιωμάτων από τις κατασκευαστικές εταιρίες, αναφέρονται ως Nimi, BWM, Aston Martin, Rocks Rolls κ.ά.). Ένα άλλο γεγονός που μειώνει το gameplay του τίτλου είναι η έλλειψη ζημιών στο όχημα που ελεγχετε. Υπάρχει, βέβαια, δείκτης που μετρά τις ζημιές, αλλά διαφορά στην απόδοση και την εξωτερική εμφάνιση του αυτοκινήτου δεν βλέπετε. Μόνο όταν ο δείκτης φτάσει στο 100%, το αμάξι χάνει τον αγώνα. Γι' αυτό υπάρχουν βενζιναδι-

Το πρόβλημα αυτό γίνεται ιδιαίτερα εμφανές στον τρόπο που σας ακολουθούν τα άλλα αυτοκίνητα και στην καταδίωξή σας από τους αστυνομικούς. Για το πρώτο το μόνο που έχω να πω είναι ότι σε πίστες με στενά δρομάκια, όπου για κάποιον λόγο εμφανίζεται συμφόρηση, τα προπορευόμενα αυτοκίνητα σταματούν και περιμένουν, καθιστώντας έτσι δύσκολο το να χάσετε, μια και μπορείτε ανετότατα να καβαλήσετε το πεζοδρόμιο, να βγείτε στους αγρούς ή ακόμα και να μπείτε στο αντίθετο ρεύμα, βρε αδελφέ, και να τους προσπεράσετε με άνεση!!!

Όσο για την καταδίωξη από τους αστυνομικούς, να τη βράσω! Εκτός του ότι τα αμάξια τους δεν είναι αρκετά γρήγορα για να σας προλάβουν, οδηγούν υποδειγματικά, με αποτέλεσμα όταν μπαινέτε στο αντίθετο ρεύμα, να ησυχάζετε μια και καλή από αυτούς. Αυτοί τώρα, βλέποντας τι έχουν να αντιμετωπίσουν, στήνουν μπλόκα τα οποία αποτελούνται (τις περισσότερες φορές) από ένα αυτοκίνητο κάθετα στο δρόμο, προκαλώντας κάθε άλλο παρά καθυστέρηση - ίσα ίσα σας βοηθούν καθυστερώντας τα άλλα αμάξια. Όταν τελικά σας συλλαβουν, το μόνο που κάνουν είναι να σας δώσουν μια κλήση. Αν τώρα είστε τόσο... (διαγράφεται μια λέξη) ώστε να μαζέψετε τρεις κλήσεις, αποκλείεστε από τον αγώνα!!! Τσσ, τσσ, τσσ...

Τέλος, όλες οι πίστες είναι ευθύγραμμη σχεδιασμένες, χωρίς περιέργες στρόφες, ζγκζαγκ (όχι το συγκροτήμα!!!) και φουρκέτες, καθιστώντας τον αγώνα περιπάτο, ενώ το ταχύμετρο δεν κατεβαίνει κάτω από τα 100mph (μίλια την ώρα).



Χάλια οι δρόμοι, χάλια! Σαν τους ελληνικούς!

κα-γκαράζ σε κάθε πίστα, ώστε να διορθώνονται οι βλάβες και να κρυώνει το turbo προκειμένου να μπορεί ο παίκτης να συνεχίσει. Βέβαια, ενώ στα άλλα racing games η είσοδος στα pit σημαίνει στάση και συνεπώς χάσιμο πολύτιμου χρόνου, εδώ αρκεί να περάσετε από μέσα για να διορθωθεί πλήρως η ζημιά στο αυτοκίνητό σας (πρωτοτυπία ή βαρεμάρα; Η επιλογή δική σας).

Το μεγάλο όμως πλήγμα στο gameplay του παιχνιδιού επιφέρει το πολύ χαμηλό AI του υπολογιστή.



Μια καλή αντίδοτο παίζει...



Θαυμάζω πολύ αναγκάστηκα τη γκρεπή!



Χμ! Κάτι πήγε ανάποδα. Μαλλον εγώ!

ΓΕΝΙΚΑ

Το M25 Racer είναι αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι, το οποίο προσφέρει αρκετές ώρες ευχαρίστησης στον παίκτη. Ωστόσο εξαιτίας της μικρής διάρκειάς του και του μικρού επιπέδου δυσκολίας δεν μπορεί να κρατήσει για πολύ τον gamer καθηλωμένο στον υπολογιστή του.

Συνολικά μοιάζει περισσότερο με μια περιήγηση μέσα και γύρω από το Λονδίνο παρά με ένα προκλητικό racing game. Ετσι, λοιπόν, αν επιθυμούσατε πάντα να πάτε στο Λονδίνο για να δείτε τις ωραιότερες τοποθεσίες του ή για μια βόλτα όχι απαραίτητα ήσυχη, αλλά δεν μπορούσατε, το M25 Racer σας δίνει ακριβώς ό,τι ζητάτε.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

GAMEPLAY

ΑΝΤΟΧΗ

82



Μια ευχάριστη αλλαγή που θα σας προσφέρει αρκετές ώρες διασκέδασης. Ωστόσο θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερη.

PC

HOME WORLD

Διάστημα, στρατηγική πραγματικού χρόνου και συμπαγές σενάριο στο single player ίσως ακούγονται πολύ ελκυστικά. Τι γίνεται, όμως, όταν όλα τα ανωτέρω μπορούν άνετα να αγνοηθούν από πολλούς, αφού το παιχνίδι έχει αρκετά περίπλοκο χειρισμό ακόμα και στην ίδια την κίνηση των μονάδων; Οι λάτρεις των 3D real time strategies θα το βρουν πολύ ενδιαφέρον, όμως αυτά με ελάχιστη υπομονή νομίζω ότι θα το απορρίψουν αμέσως. Εσείς σε ποια κατηγορία ανήκετε;

Του Γιώργου Κυριακού
kyriakogl@ath.forthnet.gr

Οταν εκκίνησα πρώτη φορά το Homeworld, δεν ακούθησα την γνωστή τακτική που συνήθως εφαρμόζω, δηλαδή να ξεκινήσω μία καμπαίγη, για να μπω ευθύς εξαρχής στο "ζουμί" του παιχνιδιού. Εχοντας ξεφυλλίσει δυο-τρεις φορές το manual, είχα μείνει μπερδεμένος με το σενάριο και με το βασικό χειρισμό, καθώς το πρώτο στο χαρτί φαινόταν περίπλοκο, ενώ ο τελευταίος φαντάζε αδύνατος, αφού είχε πάρα πολλά πλήκτρα αλλά και συνδυασμούς, τη λειτουργία των οποίων έπρεπε θεωρητικά να μάθω απεξώ! Ετσι, αποφάσισα να ξεκινήσω μία tutorial αποστολή, για να μπορέσω

να μάθω πιο γρήγορα το χειρισμό με οπτικοακουστική βοήθεια. Παρ' όλο που το tutorial εξηγεί άψογα το βασικό (και όχι μόνο) χειρισμό του παιχνιδιού, εγώ απογοητεύτηκα από την όλη εικόνα. Πολύ μπερδεύα, βρε παιδί μου! Μου πήρε αρκετή ώρα να εκπληρώσω τα objectives του tutorial και, όταν τελείωσα, είχα ήδη ξεχάσει τα βασικά πλήκτρα που είχα μαθεύει στην αρχή του... μαθήματος.

Ετσι, απογοητευμένος από το χειρισμό, προσπάθησα να βρω κάποιο καλό στοιχείο που ίσως θα μπορούσε να με κάνει να ασχοληθώ μαζί του σοβαρά. Μέχρι στιγμής, τα γραφικά που είχα δει μέσω της tutorial αποστολής μου είχαν κινήσει λίγο το ενδιαφέρον, αλλά χρεια-

ΕΤΕΡΟΤΕΛΕΣ
SIERRA STUDIOS
ΤΗΡΩΣΕΙΣ

Windows 95/98/NT 4.0, Pentium II 250MHz, 4x CD-ROM, 32MB RAM, 400MB ελεύθερα στο σκληρό για πληρ. εγκατάσταση, 4MB PCI κάρτα γραφικών - προτείνεται μία 12Mb 3D κάρτα επιταχυντής

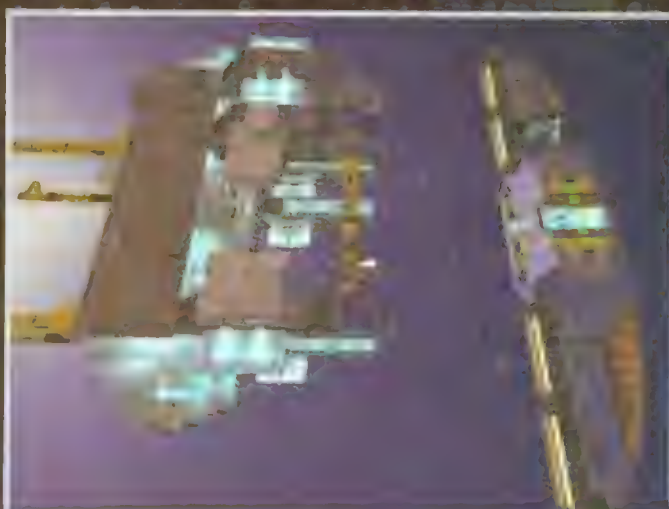
ζούν κάτι περισσότερο από απλώς καλά γραφικά. Αυτό το "περισσότερο" οι περισσότεροι θα το βρουν στο σενάριο, αφού η όλη παρουσίαση της υποθέσης μου θυμίζει το Half-Life. Αλλά για να δούμε πώς έχουν τα δεδομένα από την πλευρά της υποθέσης...

ΣΕΝΑΡΙΟ

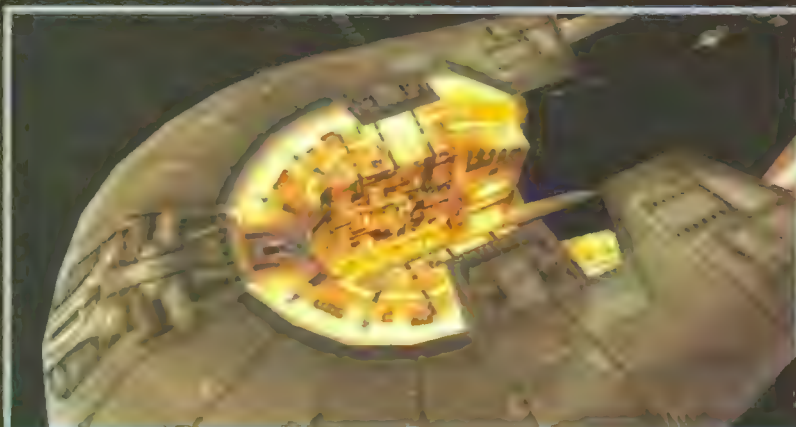
Τα γεγονότα του Homeworld διαδραματίζονται σε έναν πολύ μακρινό γαλαξία και η χρονολογησή τους δεν ακολουθεί τα σημερινά πρότυπα. Βρισκόμα-



Το resource collector με τη συνοδεία των scouts και με φόντο τον Kharak, άρες πριν από την καταστροφή του.



Το Mothership μόλις απελευθερώθηκε από τη διαστημική πλατφόρμα.



Οι Bentusi είναι μία φυλή που θα σας βοηθήσει πουλώντας σας τεχνολογία. Αυτό είναι το σκάφος τους.

στε στον πλανήτη Kharak, ένα ερημικό μέρος του Γαλαξία, όπου εκεί το γένος των ανθρώπων έχει βρει καταφύγιο εδώ και 1.300 χρόνια. Το γένος μας έχει χωριστεί σε φυλές με διαφορετικές ιδεολογίες ή καθεμια. Όλοι όμως πίστευαν ότι καταγόμαστε από αυτόν τον πλανήτη. Καθώς τα χρόνια περνούν, διάφοροι επιστήμονες συγκρίνουν τα βιολογικά στοιχεία και τη μοριακή σύσταση του ανθρώπου με αυτή των άλλων μορφών ζωής του Kharak. Τελικά, καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι σε καμία περίπτωση δεν μπορεί εμείς ως άνθρωποι να ξεκινήσαμε την ιστορία μας από αυτό τον πλανήτη. Είμαστε μία ξένη ύπαρξη σε έναν ξένο πλανήτη.

Αμέσως ξεκινούν οι έρευνες για την καταγωγή του ανθρώπου. Είναι η εποχή που τα πρώτα διαστημόπλοια καταφέρνουν να ταξιδέψουν σε πολύ μικρές αποστάσεις έξω από τον Kharak. Τότε είναι που ανακαλύπτονται για πρώτη φορά κάποια μικρά μεταλλικά κομμάτια, άγνωστης προελεύσεως, να αιωρούνται στο διάστημα γύρω από τον πλανήτη. Η ανάλυση αυτών των κομματιών

δείχνει ότι το μέταλλο από το οποίο είναι φτιαγμένα δεν υπάρχει πουθενά στον Kharak. Οι μεγάλες ποσότητες αυτού του νέου μετάλλου που βρίσκεται στο διάστημα επιτρέπει την κατασκευή νέων σκαφών και την ανακάλυψη νέων τεχνολογιών. Σύντομα, ένας δορυφόρος εκτοξεύεται στο διάστημα σε αναζήτηση περισσότερου μετάλλου. Ένα λάθος όμως στο σύστημα πλοήγησης τον κάνει να ανιχνεύσει την επιφάνεια του Kharak αντί να ψάξει στο διάστημα. Η ανίχνευση αυτή αποκαλύπτει μια τεράστια ποσότητα μετάλλου στον Kharak, στην περιοχή της μεγάλης ερήμου. Έτσι, αμέσως στέλνονται ομάδες για να δουν για τι ακριβώς πρόκειται. Οι πρώτοι γενναίοι εξερευνητές ανακαλύπτουν ένα τεράστιο κατεστραμμένο διαστημόπλοιο, το οποίο ονομάζουν Khar-Toba, δηλαδή Πρώτη Πόλη, διότι αρχικά θεωρούν ότι πρόκειται για μία αρχαία πόλη.

Για χρόνια οι εξερευνητές ψάχνουν το Khar-Toba μέσω των ατέλειωτων λαβυρινθών, μέχρι που βρίσκεται η μηχανή του. Εκεί, άγνωστες έως τώρα τεχνολογίες ανακαλύπτονται και βοηθούν περισσότερο τους ανθρώπους του Kharak. Η μεγαλύτερη ανακάλυψη είναι εκείνη του hyper-space module. Μετά από αυτή, λίγοι μένουν στην Khar-Toba για να ψάξουν κι άλλο. Μια αρχαιολόγος που παραμένει εκεί, ύστερα από μερικές έρευνες ανοίγει ένα δωμάτιο πολύ μέσα στην Khar-Toba. Μέσα στο δωμάτιο βρίσκεται μια μαύρη πέτρα, χαραγμένη με τη μορφή ενός γαλαξιακού χάρτη. Ο Kharak απεικονίζεται

νίζεται στο χάρτη και λίγο δίπλα του διακρίνεται ένα σημείο με ακριβείς συντεταγμένες. Δίπλα στο σημείο είναι γραμμένη μία λέξη: "Hiigara", που σημαίνει "σπίτι". Όλοι καταλαβαίνουν τη σημασία της. Αμέσως αρχίζει η κατασκευή ενός τεράστιου διαστημόπλοιου, που θα μεταφέρει χιλιάδες ανθρώπους στο σημείο όπου δείχνει η πέτρα. Το διαστημόπλοιο ονομάζεται Mothership και διαθέτει την τεχνολογία για hyper-space.

Όλα είναι έτοιμα για το ταξίδι. Αναλαμβάνετε λοιπόν το χειρισμό του Mothership και του στόλου, λίγο πριν το πρώτο δοκιμαστικό αλμα στο "υπερδιάστημα" (για χάρη των ελληνικών). Όλα λειτουργούν στην εντέλεια...

Αμέσως μόλις το Mothership βγαίνει από το υπερδιάστημα δέχεται επίθεση από άγνωστα σκάφη. Το μικρό διαστημόπλοιο που θα τους συναντούσε έχει διασπαστεί σε χίλια κομμάτια και κανέ-



Ένα εχθρικό destroyer δέχεται αδιαμαρτύρητα (!) τις βολές των Ion frigates μου!



Ένα δικό μου interceptor στο maximum zoom.

νας δεν έχει επιζήσει. Επιστρέφοντας φοβισμένοι στο μέρος από όπου ήρθατε, βλέπετε ότι η τεράστια διαστημική πλατφόρμα όπου κατασκευάστηκε το Mothership έχει καταστραφεί ολοσχερώς. Ακόμα χειρότερα, ο πλανήτης Kharak καίγεται ολοκληρωτικά! Με νυχια και με δόντια σώζετε μερικά σγo Irgys, σε καθένα από τα οποία βρίσκονται σε καταψύξη εκατό χιλιάδες άνθρωποι. Παράλληλα, αιχμαλωτίζετε έναν εχθρό, που προτού πεθάνει αποκαλύπτει ότι η φυλή σας παραβίασε μια συμφωνία 4.000 χρόνων, η οποία σας απαγόρευε να αναπτύξετε την τεχνολογία του υπερδιαστήματος! Τώρα, πρέπει να εκδικηθείτε το χαμό του Kharak αλλά και να φτάσετε στο περιβόητο σπίτι σας. Καθώς το παιχνίδι προχωρεί, θα δείτε ότι το σενάριο του θυμίζει μια επική δια-



Το Mothership αμέσως μόλις βγαίνει από το υπερδιάστημα.

στημική ταινία με πολλές ανατροπές και στοιχεία που θα σας κάνουν να θέλετε να δείτε τι άλλο μπορεί να σας περιμένει στην επόμενη αποστολή!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΉΧΟΣ - ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΣΕ 3D (ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ)

Ακόμα κι αν ξεκινήσετε το tutorial πρώτα, πάλι θα σας δοθεί μια καλή ευκαιρία να δείτε τα πολύ καλά γραφικά του Homeworld. Το παιχνίδι εξελίσσεται στο σύνολό του στο διάστημα. Αυτό σημαίνει ότι δεν θα δείτε επιφάνειες πλανητών με χερσαία οχήματα και βάσεις όπως αυτές που συναντούσατε μέχρι τώρα. Μέσω ενός πάρα πολύ καλά διαμορφωμένου περιβάλλοντος 3D, μπορείτε να δείτε τις μονάδες σας κυριολεκτικά από όποια γωνία θέλετε - ακόμα και από κάτω. Η λεπτομέρεια των μονάδων είναι πάρα πολύ μεγάλη και τα χρώματά τους, τα οποία καθορίζετε εσείς στην αρχή, είναι ξεκούραστα για το μάτι. Τα διαστημόπλοια αφήνουν πίσω τους ίχνη σαν αέρια - αυτό ίσως εκνευρίσει κάποιους, αλλά στην ουσία είναι βολικό για να ξέρετε πού πηγαίνουν.

Η ηχητική επένδυση του Homeworld είναι εξαιρετική! Η μουσική αρχικά εισάγει κομμάτια όπερας, καθώς βλέπετε το Mothership, ένα τεχνολογικό θαύμα, να βγαίνει από το διαστημικό ναυπηγείο. Στη δραματική συνέχεια του παιχνιδιού, η μουσική θα έχει έναν τόνο που θα συνοδεύει την ατμόσφαιρα της κατάστασης στην οποία βρίσκεστε. Ο ήχος του παιχνιδιού κινείται και αυτός σε υψηλά επίπεδα. Οι πυροβολισμοί κάθε διαστημόπλοιου είναι αρκετά πειστικοί, ενώ, αντιθέτως, η φωνή των πιλότων, η οποία είναι η ίδια για κάθε μονάδα, είναι λίγο βαρετή. Η φωνή της Fleet Command είναι μια απαλή γυναικεία, που κινείται στα πρότυπα της EVA του Command & Conquer. Επιπροσθέτως,

θα ακούτε και τη φωνή του Fleet Intelligence, η οποία θα σας ενημερώνει για τους σκοπούς της εκάστοτε αποστολής.

Επειδή το Homeworld είναι ένα παιχνίδι χωρίς περιορισμούς στην κίνηση, όλα τα διαστημόπλοια μπορούν να κινηθούν σε όλες τις διαστάσεις, ακόμα και στο ύψος! Εδώ βρίσκεται το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού. Μπορεί σε περιπτώσεις που όλα είναι ήρεμα ο καδένας να μπορεί να εκτελέσει εντολές κίνησης, αλλά όταν τα πράγματα δεν αφήνουν χρονικά περιθώρια, αυτές οι εντολές δεν είναι καθόλου εύκολο να εκτελεστούν. Θα εξηγήσω ακριβώς πώς συμβαίνει αυτό:

Κάθε μονάδα για να κινηθεί απαιτεί από το χρήστη να την έχει επιλέξει και να έχει πατήσει το πλήκτρο M. Αμέσως μόλις το πατήσει, θα εμφανιστεί ένα διαγράμμα που δείχνει πού μπορεί να πάει η μονάδα μόνο μέσα στο πλαίσιο

κώς την απόσταση σε μήκος και μετά την απόσταση σε ύψος, δηλαδή τις συντεταγμένες! Είναι πολύ δύσκολο και πολλές φορές γίνονται αρκετά λάθη. Τώρα, αν θέλετε το σκάφος να πάει κάπου πιο πέρα από την περιοχή που καλύπτει μία οθόνη, θα πρέπει να ενεργοποιήσετε τα Sensors του Mothership, τα οποία καλύπτουν όλο το χάρτη. Ετσι, με την προαναφερθείσα διαδικασία του M και του Shift, μετακινείτε το διαστημόπλοιο όπου θέλετε. Αρχικά κάτι τέτοιο είναι πολύ εκνευριστικό. Μόλις το μάθετε, θα είναι απλώς πολύ κουραστικό. Ίσως, αν αφιερώσω αλλον έναν ή δυο μήνες στο Homeworld, στο τέλος να μου αρέσει. Πάντως μέχρι τώρα ένα κατάλαβα: αν δεν έχετε τις μονάδες σας σε ομάδες (formations), δεν θα τα καταφέρετε. Συνεχώς θα επιλέγετε τα διαστημόπλοια που δεν θέλετε και θα τα στέλνετε για επίδειξη, ενώ στην πραγματικό-



Ένα εχθρικό Assault Frigate Βάλλεται από όλες τις πλευρές.



Ο Kharak ολοκληρωτικά κατεστραμμένος.

της οθόνης! Κάνοντας κλικ στο σημείο όπου θέλετε, η μονάδα υπακούει και αρχίζει την κίνησή της. Αρχικά, έχοντας πατήσει μόνο το M, δεν μπορείτε να διατάξετε τη μονάδα να προχωρήσει πιο ψηλά ή πιο χαμηλά. Θα πρέπει να πατήσετε το Shift και να δώσετε αρχι-

τητα θα θέλετε να στείλετε άλλα. Πολλές ήταν οι φορές που έστειλα τα Resource Collectors μου να αντιμετωπίσουν τον εχθρό (σαν να όριζα στα SCV του StarCraft να πάνε να αντιμετωπίσουν Ultralisks!), και έκανα και save και από πάνω! Όταν επιλέγετε κάποιες μονάδες στην τύχη, συνήθως η κάμερα είναι αρκετά μακριά. Για αυτό τα ονόματα των επιλεγμένων μονάδων φαίνονται άνω δεξιά.

Οι μονάδες επιλέγονται με το κλασικό drag and drop και, βεβαίως, αν εσείς θέλετε, καθεμία ξεχωριστά. Αν κάνετε δεξιά κλικ, θα εμφανιστεί ένα μικρό μενού δίπλα από αυτές, το οποίο θα σας επιτρέπει να επιλέξετε πολλά στοιχεία, όπως το formation και τυχόν ειδικές ιδιότητες που μπορεί να έχει. Το Resource Collector, για παράδειγμα, έχει την επιλογή Harvest για να

μαζεύει αστεροειδείς, οι οποίοι είναι η μόνη πρώτη ύλη στο Homeworld, μαζί με κάποια νέφη από σκόνη, ενώ το Cloak Fighter των Kushan (η μία από τις δύο φυλές που μπορείτε να διαλέξετε στο παιχνίδι) διαθέτει την επιλογή του cloak. Επίσης, μπορείτε να επιλέξετε τις



Η οδόν των sensors του Mothership.

διαθέσεις των μονάδων, οι οποίες μπορούν να παίξουν σημαντικό ρόλο σε μία μάχη. Αν, για παράδειγμα, επιλέξετε Aggressive tactics, τότε τα σκάφη θα μεταφέρουν την ενέργεια της μηχανής στα όπλα, για να αυξήσουν τη δύναμη πυρός.

GAMEPLAY

Από ό,τι θα καταλάβατε από το εισαγωγικό κείμενο, στην αρχή το παιχνίδι δεν μου άρεσε, και μπορώ να σας πω ότι σκεφτόμουν να μεταφέρω το review του από το "Game club" στο "Με δυο λόγια". Όμως αποδείχτηκε ότι το Homeworld είναι από τα παιχνίδια που πρέπει να τους αφιερώσει αρκετή ώρα κάποιος για να καταλάβει την αξία τους.

Αρχικώς, η εισαγωγή του campaign θα επιβεβαιώσει τα δεδομένα που αναλύει το πάρα πολύ καλό manual. Τα ενδιαμέσως videos που θα βλέπετε είναι στην πραγματικότητα "κινούμενα σχέδια", με όλη τη σημασία της λέξης. Εξαιρεση αποτελούν κάποιες σκηνές που έχουν δημιουργηθεί με την engine του ίδιου του παιχνιδιού και είναι ομολογουμένως πάρα πολύ καλά φτιαγμένα. Το παιχνίδι αποτελείται από 16 αποστολές, στις οποίες πάντα προστίθενται νέα objectives από τα αρχικά, αφού το σενάριο ανατρέπεται συνεχώς από τη στιγμή που αντικρίζετε τον κατεστραμμένο πλανήτη σας και ουσιαστικά το παιχνίδι αρχίζει. Στην ουσία, οι δύο φυλές του παιχνιδιού έχουν ακριβώς τα ίδια δια-

στημόλοια, αφού τα ονόματα και τα τεχνικά χαρακτηριστικά των μονάδων (ταχύτητα, δύναμη πυρός) είναι τα ίδια! Ευτυχώς, υπάρχουν και κάποιες εξαιρέσεις, όπως το cloak fighter, το οποίο ανήκει αποκλειστικά στους Kushan, και το defense fighter, το οποίο έχουν μόνο οι Taiidan. Στην αρχή του campaign πρέπει να διαλέξετε μια από αυτές τις δύο φυλές. Όποια και να διαλέξετε, όμως,

το σενάριο θα είναι ακριβώς το ίδιο! Παρ' όλο που Kushan και Taiidan είναι κάτι σαν GDI και Nod, δεν έχει καμία σημασία ποια από τις δύο θα διαλέξετε. Προσωπικά προτείνω τους Kushan, αφού σε σχέση με τους Taiidan έχουν δύο επιπλέον επιθετικά σκάφη.

Λίγο πριν έκανα μια αναφορά για τις διαθέσεις των σκαφών. Όλα τα επιθετι-



Λίγοι αστεροειδείς στο διάστημα.

κά πλοία έχουν δεδομένο αριθμό καυσίμων και ενέργειας στη μηχανή τους. Τα καύσιμα σιγά σιγά τελειώνουν σε κάθε πλοίο που είναι σε κίνηση και αυτό φαίνεται σε μια μπάρα πάνω από την επιλεγμένη μονάδα, η οποία βρίσκεται κάτω από την μπάρα υγείας. Προκειμένου τα σκάφη να ανεφοδιαστούν αλλά και να διορθώσουν τυχόν ζημιές που έχουν, θα πρέπει να έρθουν σε επαφή με πλοία ανεφοδιασμού ή με το ίδιο το Mothership. Οι πιλότοι φροντίζουν να σας ενημερώνουν για την κατάσταση των καυσίμων - οπότε, αν τα σκάφη δεν είναι απασχολημένα, στείλτε τα για ανεφοδιασμό. Σε κάθε αποστολή θα πρέπει να προσπαθείτε να μη χάνετε πολλά βασικά σκάφη, αφού καθώς προχωρείτε στο σενάριο και αλλάζετε αποστολές, δεν σημαίνει ότι ξεκινάτε από την αρχή,

ΟΙ YES ΣΤΟ HOMEWORLD

H Sierra και η Relic κατάφεραν να έχουν στα credits του Homeworld το ομόνυμο τραγούδι των Yes, το οποίο, σύμφωνα με την εταιρία, είναι εμπνευσμένο από το παιχνίδι. Επιβάλλεται να ακούσετε τα credits τουλάχιστον μία φορά. Στο CD του Homeworld θα βρείτε σχόλια του γκρουπ για το παιχνίδι καθώς και φωτογραφίες.

όπως στο C&C και το StarCraft, όπου αρχίζατε με ανανεωμένα χρήματα και άλλες μονάδες. Τα χρήματα και τα σκάφη που είχατε στην προηγούμενη αποστολή είναι αυτά που θα αποτελούν τις δυνάμεις σας στην επόμενη. Οπότε, αν στην προηγούμενη τα χάσατε όλα και σας έχουν μείνει μόνο δυο-τρία Scouts και Interceptors (τα πιο απλά units του παιχνιδιού), μην μπείτε στον κόπο να προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή. Θα σας καταστρέψουν με τη μια! Αυτό το γεγονός αποτελεί την πιο έξυπνη ιδέα που έχω δει για να πειστεί ο παίκτης να διατηρήσει το στόλο του. Οι προηγούμενες ιδέες, όπως εκείνη με το veterancy του Tiberian Sun και του Warzone 2100, δεν πέτυχαν όσο αυτή του Homeworld.

Όλα αυτά αποτελούν ευχάριστες καινοτομίες για όσους προτιμούν τα παιχνίδια RTS. Βεβαίως, στην ουσία το Homeworld είναι ένα κλασικό ποια strategy, αφού η ιδέα είναι η ίδια με τα άλλα: συλλογή από πρώτες ύλες και καταστροφή του εχθρού, όποιος και αν είναι αυτός.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τελικά το Homeworld είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, με πολλές ωραίες ιδέες. Όμως, το πρόβλημα του χειρισμού ήταν αυτό που με δυσάρεσε περισσότερο. Κάποιοι άλλοι το βρήκαν στην αρχή δύσκολο, αλλά μετά το έμαθαν απέξω και ανακατωτά! Οπότε, αν οι ιδέες του Homeworld σας φαίνονται ελκυστικές, δώστε του μια ευκαιρία, παρ' όλο το δύσκολο χειρισμό (στο τέλος μπορεί και να τον αγαπήσετε!).

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

GAMEPLAY

ΑΝΤΟΧΗ

86



Αφιερώστε του λίγο χρόνο και στο τέλος μάλλον θα σας άρεσει. Αν δεν υπήρχε ο δύσκολος χειρισμός του, τότε το παιχνίδι θα ήταν το αγαπημένο μου.

HALF-LIFE

OPPOSING FORCE

Half-Life! Αναμφισβήτητα το παιχνίδι της χρονιάς του 1998, αφού ήταν επαναστατικό σε όλους τους τομείς. Ο Gordon Freeman, βοηθός σε ένα από τα άπειρα εργαστήρια της Black Mesa, μιας απόρρητης κυβερνητικής τοποθεσίας όπου διεξάγονται έρευνες, έγινε από τη μια στιγμή στην άλλη ο πιο άτυχος άνθρωπος του κόσμου, αφού ύστερα από ένα αποτυχημένο πάραμ τον κυνηγούν εκατοντάδες εκνευρισμένοι εξωγήινοι. Ξαν να μην έφτανε αυτό, ο αμερικανικός στρατός στάλθηκε να εξοντώσει ό,τι έμεινε από το εργαστήριο ερευνών της Black Mesa, γήινο και εξωγήινο. Όλα αυτά γίνονται κάτω από το άγρυπνο βλέμμα ενός μυστήριου ανθρώπου, ο οποίος παρακολουθεί τα δρώμενα από μακριά. Μα τι συμβαίνει τέλος πάντων; Ατύχημα; Σαμποτάζ; Κυβερνητικά μυστικά; Στο τέλος του Half-Life δεν μας δόθηκε μια καλή απάντηση για όλα αυτά. Περισσότερο μας μπέρδεψε παρά μας διαφώτισε. Για να δούμε αν το Opposing Force μας δίνει μία καλύτερη απάντηση...

Του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

ΕΙΣΙΤΗΤΑ
SIERRA STUDIOS/GEARBOX SOFTWARE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:
Minimum 433MHz, 24MB RAM, 2x CD-ROM, 200MB στο σκληρό, προτιμάται κάρτα 3D accelerator. Το Half-Life πρέπει να είναι εγκατεστημένο.

Συνήθως τα add-ons των παιχνιδιών συνεχίζουν την ιστορία του αυθεντικού τίτλου από εκεί όπου σταμάτησε ο τελευταίος. Το Opposing Force είναι αμολογούμενος μια ιδιόρρυθμη περίπτωση, αφού ο παίκτης θα ξαναζήσει την περίοδο του ατυχήματος στις εγκαταστάσεις της Black Mesa, αλλά αυτή τη φορά όχι ως ένας απλός επιστήμονας που προσπαθεί να σωθεί! Διαβάστε περί τίς nos πρόκειται στο...

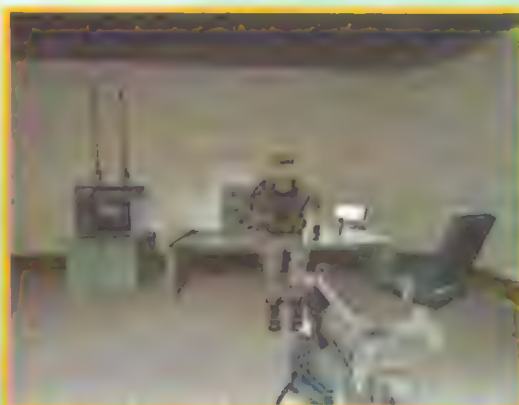


...ΣΕΝΑΡΙΟ

Είναι αρχές του μήνα Μαρτίου. Είστε ο δεκανέας (Corporal) Adrian Shepherd των Αμερικανών Πεζοναυτών και, καθώς είστε πλήρως εκπαιδευμένοι σε καταστάσεις πολέμου, με αγωνία περιμένετε την επόμενη αποστολή που θα σας αναθέσουν.

Στη βάση εδώ και καιρό τριγυρνά ένας μυστήριος τύπος με σακάκι και έναν

χαρτοφύλακα, ο οποίος λέγεται ότι είναι κυβερνητικός αντιπρόσωπος. Στα μέσα Μαρτίου ξεκινάτε εσείς και η ομάδα σας σκληρή εκπαίδευση για μάχες σε κλειστό περιβάλλον. Ο μυστήριος αυτός άνδρας παρακολουθεί αποκλειστικά εσάς. Τι "μαγειρεύει" άραγε; Μετά λίγες ημέρες, η φήμη που τριγυρνάει για μια αποστολή στο Black Mesa Research Facility επιβεβαιώνεται και η ομάδα σας είναι έτοιμη για αναχώρηση σε περίπτωση που "κάτι" συμβεί. Βεβαίως, αυτό το "κάτι" για τον Shepherd είναι άγνωστο, αλλά σε εμάς τους παλιούς Half-Life παίκτες είναι ηλίου φαινότομο ότι πρόκειται για το "ατύχημα". Η ομάδα σας αλλά και δεκάδες άλλες μονάδες πεζοναυτών αναχωρούν με τα Osprey (τα ωραία ελικόπτερα-αεροπλάνα που βλέπαμε στο Half-



Ένας από τους πολλούς λοχαγούς σας. Είναι αυτός που λέει "Forget about Freeman!" στο πρώτο επεισόδιο!

Life). Η ιστορία του Opposing Force αρχίζει πάνω στο ελικόπτερο με κωδικό όνομα Goose-7, καθ' οδόν στο Black Mesa Research Facility. Ανέναντί σας έχετε τρεις συναδέλφους σας: έναν Engineer, έναν Medic και έναν απλό στρατιώτη. Δεξιά σας, υπάρχει άλλος ένας. Αριστερά σας βρίσκεται όρθιος ο διοικητής σας. Εξω βλέπετε τα γνωστά από το πρώτο Half-Life βράχια





Ο Freeman δευτερόλεπτα προτού ηηδήξει μέσα στο portal της Lambda Sector. Πάω στοιχημα ότι, όταν ηηδούσατε ως Freeman στο πρώτο επεισόδιο, δεν ξέρατε ότι ο Shepherd ήταν ακριβώς πίσω σας!

τρέξετε. Υστερα από λίγα δευτερόλεπτα χάνετε ξανά τις αισθήσεις σας από κάποιο χτύπημα και ξυπνάτε στο έδαφος ενός μικρού δωματίου, όπου σας μετέφερε ο Medic της ομάδας σας. Οντας ανήμποροι στο έδαφος, το μόνο που βλέπετε είναι έναν στρατιώτη να δέχεται πισώπλατα ένα χτύπημα από ένα εξωγήινο τέρας. Ο Medic τρέχει να τον βοηθήσει... Κάπου εκεί, μη μπορώντας να αντέξετε άλλο, κλείνετε τα μάτια σας...

Ξυπνάτε σε ένα ια-

τρείο, όπου βλέπετε έναν επιστήμονα να κάνει τεχνητή αναπνοή σε έναν από τους δικούς σας. Στο τέλος τα παρατά, αφού διαπιστώνει ότι εσείς ξυπνήσατε και ότι ο άλλος... πέθανε. Στο δωμάτιο υπάρχουν δύο στρατιώτες νεκροί. Ο επιστήμονας δεν μακρηγορεί. Εξηγεί ότι συνέβη ένα τρομερό ατύχημα και ότι είδε έναν σούρματο στο σημείο όπου προσέκρουσε το ελικόπτερο. Σας συμβουλεύει να ζητήσετε βοήθεια. Αμέσως μόλις βγαίνετε από το δάλαμο, η περιπέτεια αρχίζει. Είναι ώρα να αποδείξετε ότι όσα μάδατε στο στρατόπεδο δεν ήταν άχρηστα. Αν και αυτή τη στιγμή το στρατόπεδο μοιάζει με πάρκο αναψυχής μπροστά σε αυτό που ζείτε τώρα...

WELCOME TO BLACK MESA

Το καινούριο αυτό επεισόδιο του Half-Life εξελίσσεται στην πλειονότητά του στο κέντρο ερευνών της Black Mesa. Για λίγη ώρα θα προσπαθήσετε να ακολουθήσετε τα βήματα του Gordon Freeman στη διάσταση του Xen, αλλά χωρίς να παραμείνετε για πολύ εκεί. Για όσους δεν ολοκλήρωσαν το πρώτο Half-Life (συνιστώ να το τελειώσετε για να μπορέσετε να καταλάβετε τι συμβαίνει στο Opposing Force), σας εξηγώ ότι ο Xen είναι κάτι σαν μια παράλληλη διάσταση, στην οποία κατοικούν αυτά τα τέρατα που θα αντιμετωπίσετε κατά τη διάρκεια του add-on. Στο τέλος του Half-Life ο Xen κατακτήθηκε από το στρατό σε μεγάλο βαθμό, καθώς είδαμε για μια στιγμή ολόκληρα άρματα και στρατιώτες να έχουν δώσει μάχες πάνω στην επιφάνεια του πλανήτη. Τα περισσότερα συμπεράσματα που έβγαλε ο παίκτης που ολοκλήρωσε το Half-Life πρόκειται να ανατραπούν στο Opposing Force. Αυτό διότι, παρ' όλο

που η χρονική περίοδος σε σχέση με το πρώτο επεισόδιο είναι η ίδια, οι designers του add-on στην Gearbox έκαναν τρομερή δουλειά στο σενάριο. Ετσι, παρουσιάζεται η ευκαιρία να δείτε τα γεγονότα με άλλο μάτι και να εξερευνήσετε μέχρι τώρα άγνωστες περιοχές του κέντρου ερευνών της Black Mesa. Το πρώτο επεισόδιο προετοιμάζε για μεγάλες συνωμοσίες και κυβερνητικά "κουκουλώματα", αφού ο κύριος με το σακάκι και το χαρτοφύλακα κατάφερε να εξασφαλίσει τη σιωπή σας σε ό,τι ανακαλύψατε ως Gordon Freeman. Στο δεύτερο, η μοίρα σας επιφυλάσσει ακόμα μεγαλύτερες ανακαλύψεις γύρω από το υποτιθέμενο "ατύχημα". Από αποστολή σε αποστολή, ερωτήσεις που σας βασάνιζαν στο αρχικό Half-Life αρχί-



Μία πυρηνική κεφαλή που την έφεραν κάποιοι Black Ops στρατιώτες. Παρ' όλο που την απενεργοποιείτε...



...Ο κύριος από εδώ προφανώς τη θέτει ξανά σε λειτουργία!

της Black Mesa, ενώ σε μια στιγμή περνάτε δίπλα από το μέρος όπου άρχισε η πίστα "Surface Tension"! Εν τω μεταξύ, οι στρατιώτες μέσα στο ελικόπτερο κάνουν χαβαλέ και μιλάνε, ενώ προσπαθούν να μαντέψουν για τι είδους αποστολή ήρθαν στην Black Mesa. Η όλη συζήτηση είναι διασκεδαστική και θυμίζει τις στρατιωτικές ταινίες. Ο αρχηγός υπενθυμίζει ότι οι στρατιώτες δεν πρόκειται να πάρουν τις διαταγές τους προτού φτάσετε στα εργαστήρια της Black Mesa. Ελικόπτερα Apache περνάνε συνεχώς δίπλα από το δικό σας Osprey και ακούτε συνομιλίες μέσω του ασυρμάτου. Εν συνεχεία, βλέπετε ένα άλλο μεταγωγικό ελικόπτερο Osprey, το Goose-3, να βρίσκεται δίπλα από το δικό σας. Ο πιλότος σας σάς αναφέρει ότι το ραντάρ δείχνει ότι υπάρχουν κάποια περίεργα σκάφη στον αέρα. Αμέσως ένα περίεργο ιπτάμενο αντικείμενο παίρνει θέση πάνω από το Goose-3 και εξαπολύει ένα είδος ακτίνας, η οποία καταστρέφει το ελικόπτερο. Οι στρατιώτες κοιτούν έξω και ο αρχηγός, μέσα στον πανικό, είναι έτοιμος να αποκαλύψει το σκοπό της αποστολής. Αλλά δυστυχώς δεν προλαβαίνει, αφού μία ακτίνα τρυπά το σκελετό του δικού σας ελικoptέρου και εξαπιάς της ο διοικητής σας πέφτει το κενό. Οι επόμενες στιγμές είναι εφιαλτικές. Οντας δίπλα στο σημείο όπου έπεσε η ακτίνα, είστε από τους πρώτους που έχασαν τις αισθήσεις τους. Ξυπνάτε απότομα και βλέπετε λίγους συναδέλφους σας να πολεμάνε με μανία κάποια εξωγήινα τέρατα. Το Osprey έχει προσκρούσει βίαια πάνω σε έναν ηλεκτροφόρο φράχτη και έχει καταστραφεί. Μη έχοντας κάποιο όπλο για να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας, το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να

ζουν να ξεκαθαρίζουν, αλλά συνεχώς θα σας απασχολούν κάποια βασικά ερωτήματα. Αυτό είναι το μεγαλείο του Opposing Force. Συνδυάζοντας τις πληροφορίες που θα βρείτε και στα δύο επεισόδια, θα μείνετε άφωνοι με τη συνολική εικόνα του σεναρίου. Το τέλος του add-on μάλλον θα σας αφήσει λίγο απογοητευμένους, αλλά είμαι σίγουρος

ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΦΙΛΟΙ ΣΑΣ



Ισως ο πιο σημαντικός στρατιώτης. Πάντα πρόθυμος να "ταΐσει" εσάς και τους συνάδελφους σας μορφήν - αρκεί να έχει...



Ο Engineer κρατά τα κλειδιά για όλες τις πόρτες.



Οι απλοί στρατιώτες προσθέτουν επιπλέον δύναμη πυρός στην ομάδα.



"Πού είναι ο Freeman; Δεν έχουμε καιρό για παιχνίδια! Δεν σε αφήνω, αν δεν μιλήσεις!"

ότι προετοιμάζει σεναριακά ένα καινούριο add-on ή το Half-Life 2!

Προτού αρχίσω να ξεφεύγω με σεναριακές λεπτομέρειες, καλύτερα να δούμε για αρχή τι καινούριο υπάρχει στο Opposing Force πλην του σεναρίου.

ΟΙ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΔΥΣΙΑΡΕΣΤΕΣ ΕΚΠΛΗΣΕΙΣ

Σίγουρα από ένα add-on ενός action παιχνιδιού θα περιμένετε καινούρια όπλα αλλά και τέρατα. Επιπροσθέτως, νέα εξαρτήματα και νέες ιδιότητες θα ήταν ευπρόσδεκτες, έτσι δεν είναι; Για να δούμε... Τι θα λέγατε για ένα ωραίο αυτόματο όπλο που ονομάζεται M-249 και ριζίζει στρατούς σε δευτερόλεπτα; Ωραία που θα ήταν να το δοκιμάζατε πάνω σε έναν Shocktrooper, ε; Τι είναι αυτός; Α, τίποτα... ένας "απλός" εξωγήινος, που πετά βολές ενέργειας και που, μόλις τον σκοτώσετε, το όπλο του, το Shock Rifle, αποδεικνύεται ότι είναι ζωντανό και τα βάζει μαζί σας! Εκτός από αυτό, είναι μικρό και δεν το πετυχαίνεις εύκολα, ειδικά στο σκοτάδι! Αλλά για αυτό έχετε τα Night-Vision Goggles - αλλιώς τι στρατιώτες θα 'σαστε; Βεβαίως, όταν όλα πάνε στραβά, μπορείτε

κάλλιστα να σκαρφαλώσετε σε μέχρι τώρα απροσπέλαστα μέρη με τη βοήθεια κάποιου σχοινιού...

Ας πάρουμε τα δεδομένα από την αρχή. Το πρώτο που σας νοιάζει είναι τι νέα όπλα διαθέτει το κατόστημα. Στην αρχή θα βρείτε ένα ωραίο γαλλικό κλειδί, το οποίο θα διαπιστώσετε ότι είναι ανώτερο του λαστού του πρώτου Half-Life. Εν συνεχεία θα αποκτήσετε ένα κλασικό στρατιωτικό μαχαίρι και ένα Desert Eagle διαμέτρου 357mm, που είναι ο σύντροφος του Medic και του Engineer. Διαθέτει laser pointer και κά-

νει πολλαπλάσια ζημιά από αυτό των 9 χιλιοστών, που είχαν οι φρουροί στο Half-Life. Το M-249 SAW (Squad Assault Weapon) θα είναι το αγαπημένο σας μόλις το βρείτε, αλλά θα γκρινιάζετε συνεχώς επειδή σας τελειώνουν πάντα οι σφαίρες. Το στρατιωτικό M-40A1 Sniper Rifle θα αποτελέσει ένα από τα πιο σημαντικά όπλα στο παιχνίδι, αφού με μια (καλή) βολή οι περισσότεροι εχθροί βγαίνουν εκτός μάχης. Το πειραματικό όπλο ονόματι Displacer, που θα βρείτε στα υπόγεια εργαστήρια της Black Mesa, έχει τη δυνατότητα να σας στέλνει στον κόσμο του Χεπ όποτε θέλετε - κάπι σαν προσωπικός τηλεμεταφορέας! Αν χρησιμοποιηθεί επιθετικά, εξαπολύει μια θανάσιμη σφαίρα από ενέργεια που εγγυάται σίγουρο θάνατο ακόμα και για εσάς, εάν βρίσκε-

στε κοντά στο σημείο πρόσκρουσής της. Το εξωγήινο όπλο με το όνομα Spore Launcher θυμίζει ένα ζωντανό grenade launcher, αφού ελέγχετε ένα ζώακι το οποίο "φτύνει" θανατηφόρα πράσινα μπαλάκια! Το Shock Rifle, που προαναφέρθηκε, είναι ικανό να ξαναγεμίσει την ενέργειά του, δίνοντάς σας απεριόριστο αριθμό βολών! Για το τέλος άφησα το Grapple, τη φορητή έκδοση του Barnacle (εκείνου του "πράγματος" που ήταν καλλημένο στο ταβάνι και είχε ένα πλοκάμι μέχρι το πάτωμα). Με το Grapple μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλοκάμι του για να καλλήσει πάνω σε μια οργανική επιφάνεια. Τότε, θα τραβήξει εσάς προς το μέρος της! Πρόκειται για την καλύτερη προσθήκη που έχει το Opposing Force. Θα σας λύσει τα χέρια πολλές φορές!

Οι δυσάρεστες εκπλήξεις δεν είναι άλλες από τα νέα τέρατα φυσικά. Ασχημα και, όπως πάντα, θανάσιμα, υπόσχονται έντονες μάχες. Όλα τους είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και το καθένα έχει διαφορετικές ειδικές κινήσεις. Το Opposing Force, μάλιστα, διαθέτει δύο bosses. Τον πρώτο τον συναντάμε στα μέσα περίπου του παιχνιδιού και δεν είναι τίποτα άλλο από ένα πλάσμα ονόμα-



Από την εισαγωγή του παιχνιδιού. Ο αρχηγός αριστερά, ένα Apache στο κέντρο και ένας απλός στρατιώτης στα δεξιά. Λίγο μετά...



"Holy shit! Goose-3 down! Goose-3 down!"



Το Apache δεν κάνει διακρίσεις και, δυστυχώς, πυροβολάει κι εσάς μαζί με τους εξωγήινους.



Οχι! Ανοίξε μου! Μα περιμένουν, που να σε πάρει! Μα ποιος είσαι, ρε; Ανοίξετε...

τι Pit Worm. Η εξόντωσή του απαιτεί από τον παίκτη να αδειάσει τοξικά απόβλητα στο μέρος όπου βρίσκεται το Pit Worm. Αυτό όμως δεν είναι εύκολο, αφού πρέπει να ενεργοποιήσετε ένα σωρό μηχανήματα, ώστε στο τέλος να μπορείτε να αδειάσετε τα απόβλητα. Αυτό το μέρος είναι μια αρκετά καλή αντιγραφή από το πρώτο επεισόδιο, στο σημείο όπου έπρεπε να ενεργοποιήσετε τη δεξαμενή καυσίμων, του οξυγόνου και του αέρα, προκειμένου να πατήσετε ένα και μόνο πλήκτρο, που επέτρεπε την εξολόθρευση τριών γιγαντιαίων εξωγήινων μέσα σε ένα πηγάδι. Το δεύτερο boss θα το βρείτε στο τέλος του παιχνιδιού και η εξόντωσή του θα κρίνει αν θα δείτε το φινάλε ή όχι.

Τα νέα εξαρτήματα που θα βρείτε στο Opposing Force δεν είναι πολλά. Το πρώτο εξάρτημα είναι ο ασύρματος, τον οποίο βρίσκετε σε μέρη όπου συνάδελφοί σας έχουν στήσει μικρές βάσεις. Μέσω του ασυρμάτου λαμβάνετε νέες εντολές και μαθαίνετε την κατάσταση άλλων μονάδων. Στην αρχή, για παράδειγμα, ακούτε τον αρχηγό να διατάζει την αποχώρηση των στρατευμάτων για να αρχίσουν ενεργίαι βομβαρδισμοί. Σας συμβουλεύει να φτάσετε στο μέρος

όπου περιμένει το ελικόπτερο, μέσω του συστήματος αποδέυσης. Αργότερα, όταν το ελικόπτερο θα έχει φύγει χωρίς εσάς, θα ακούσετε μέσω του ασυρμάτου ότι και άλλοι στρατιώτες έμειναν πίσω. Ο ασύρματος δυστυχώς δεν μπορεί να μεταφερθεί, έτσι μπορείτε να λαμβάνετε νέες εντολές μόνο όταν βρίσκετε έναν καινούριο.

Στο Opposing Force θα διαπιστώσετε ότι η βοήθεια των συναδέλφων σας είναι πολύτιμη σε πολλά σημεία. Οι απλοί στρατιώτες, μπορούν να προσφέρουν σημαντική βοήθεια σε σημεία όπου υπάρχουν πολλοί εχθροί για εξόντωση. Ο Medic είναι διατεθειμένος να σας τaráζει στα εμβόλια, μέχρι να γίνετε καλά ή να του τελειώσουν οι προμήθειες. Αν δεν έχετε διατάξει τον Medic να σας ακολουθεί και κάποιος συνάδελφός

σας φωνάζει "Medic", τότε αυτός θα τρέξει να τον βοηθήσει αμέσως! Ο Engineer είναι και αυτός ένα πολύ σημαντικό μέλος της ομάδας σας. Καμία κλειδωμένη πόρτα δεν είναι εμπόδιο για τον Engineer. Αφότου ανάψει το εργαλείο της οξυγονοκόλλησης με το τσιγάρο του(!), μπορεί να κόψει οποιαδήποτε κλειδωμένη πόρτα! Μόλις τελειώσει, μια κλωτσιά είναι αρκετή για να ανοίξει η πόρτα!

Θυμάμαι κάποια στιγμή που είχα βρει έναν Medic ο οποίος έλεγε ότι χρειαζόμασταν έναν Engineer για να μπούμε σε μια κλειδωμένη περιοχή. Υστερα από λίγη εξερεύνηση, βρήκα έναν Engineer μισοπεδαμένο στο πάτωμα. Φέρνω τον Medic, του δίνω λίγη μορφίνη, και έτοιμος ο Engineer! Πάντως, παρ' όλο που οι προγραμματιστές δηλώνουν ότι οι συνάδελφοί σας είναι πιο έξυπνοι από αυτούς του πρώτου Half-Life, εγώ πολλές φορές διαπίστωνω ότι οι στρατιώτες με έχαναν από τα μάτια τους και δεν με ακολουθούσαν όταν τους διέταζα, διότι έστριβα σε γωνίες απότομα! Επίσης, δεν είναι δυνατόν να πάρετε τους στρατιώτες σας μέσα από περάσματα όπου χρειάζεται να ηδηήσετε ή να σκύψετε. Κρίμα...

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να ανα-

φερθεί ότι το παιχνίδι διαθέτει ένα καταπληκτικό training, το οποίο τοποθετείται σε μια στρατιωτική βάση πεζοναυτών. Από το ξύπνημα των στρατιωτών μέχρι το τέλος της εκπαίδευσης θα γίνετε μάρτυρες της σκληρής στρατιωτικής ζωής! Οι instructors σας θα σας βρίζουν συνεχώς και θα φωνάζουν ακόμα και αν τα κάνετε όλα σωστά! Εκεί θα δείτε και για πρώτη φορά τον g-man να σας κοιτά από ψηλά...

THE HALF-LIFE SAGA

Το Half-Life πάει να εξελιχθεί σε μια ιστορία που θα ζήλευαν ακόμα και τα "X-Files"! Ένα ατύχημα γίνεται σε μια κυβερνητική εγκατάσταση, όπου η ύπαρξη των εξωγήινων είναι ήδη γνωστή. Ο στρατός φτάνει αμέσως, με εντολή να σκοτώσει όλους τους επιστήμονες και κυρίως τον Gordon Freeman, αλλά, προφανώς, ούτε οι πεζοναύτες δεν πρέπει να επιζήσουν. Οι μαυροφορεμένοι Black Ops στρατιώτες έχουν εντολές να σκοτώσουν ακόμα κι αυτούς! Αλλά για ποιον δουλεύουν οι Black Ops, για τον κύριο με το



...Οχι!!!!!!...

χαρτούλακα; Μπορεί και ναί...

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι πραγματικά εθιστικότατο, ένα από τα καλύτερα που έχω δει ποτέ. Δεν θα αποκαλύψω περισσότερα για το τι συμβαίνει στο Opposing Force, διότι θέλω να τα καταλάβετε μόνοι σας!

Ο τρόπος που θα βγάλετε τα συμπεράσματα θα σας ενθουσιάσει. Πάντως, για όσους το ολοκλήρωσαν ήδη, ένα έχω να γράψω: Η λάμψη που βλέπετε στο τέλος μέσα στο ελικόπτερο είναι από την έκρηξη της πυρηνικής κεφαλής που αρχικάς αποφλίσσατε...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

GAMEPLAY

ANTOXH

92



Δεν νομίζω να υπήρχε περίπτωση να βγει καλύτερο add-on για το παιχνίδι του 1998 - τελεία και παύλα!

Black Moon Chronicles

Δεν ξέρω αν το έχετε παρατηρήσει, αλλά τον τελευταίο καιρό η εταιρία Cryo έχει κάνει ένα μεγάλο "ξέσπασμα" στην αγορά παιχνιδιών: Κυκλοφόρησε, κυκλοφορεί και θα κυκλοφορήσει ένα σωρό παιχνίδια. Δεν με πιστεύετε; Εεε, λοιπόν, ορίστε: *Saga - Rage of the Vikings*, *Atlantis II*, *Aztec*, *Faust*, *Mankind*, *Scotland Yard*, *Ring*, *Black Moon Chronicles* και -αναμένονται, αν δεν έχουν ήδη κυκλοφορήσει- τα *Time Machine* και *Devil Inside*. Αυτόν το μήνα εμείς θα σταθούμε στον *Black Moon Chronicles*, ένα strategy με μία μικρή δόση από RPG!

του Νίκου Κόντη, *The Dark Templar*

Mήπως το όνομα *Black Moon Chronicles* (BMC) σας θυμίζει κάτι; Κανονικά δεν θα έπρεπε, εκτός αν είστε από τη Γαλλία...

(Μα τι λες αυτός!) Θα σας εξηγήσω αμέσως τι εννοώ: Η ιδέα του BMC έχει προέλθει από ένα γαλλικό κόμιξ. Όμως, το σενάριο, οι εξελίξεις και η δράση έχουν ξεφύγει από αυτές του κόμιξ (καλά ντε, μη βάζετε και τα κλάματα!), όμως ποιος νοιάζεται. Αυτό που έχει σημασία είναι το ίδιο το παιχνίδι, το οποίο έχει ως εξής...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Έχουν περάσει τριάντα χρόνια από τότε που ο βασιλιάς Ληγην έλαβε τη μακάβρια προφητεία από το μαντείο, η οποία προέλεγε μεγάλους πολέμους και καταστροφές. Όλο αυτό το διάστημα ο βασιλιάς κυβέρνησε δίκαια και σοφά τη χώρα του και η προφητεία ξεχάστηκε.

Πρόσφατα, όμως, τα θεμέλια του βασιλείου άρχισαν να κλονίζονται: Ισχυ-

ρές παρατάξεις σχηματίζονται μέσα στα σύνορα της αυτοκρατορίας και δυνατοί άνεμοι πνέουν από άκρη σε άκρη, ξεριζώνοντας τα πάντα στο πέρασμά τους: οι άνεμοι του πολέμου. Τέσσερις στρατοί σχηματίστηκαν, ο καθένας με τους δικούς του σκοπούς:

Ο στρατός της Empire: Οι πιστοί πολεμιστές και σωματοφύλακες του βασιλιά Ληγην προστατεύουν τη χώρα και τον βασιλιά τους από οποιονδήποτε αντίπαλο.

Order of the Knights of the Light: Μία παράταξη από φανατικούς μοναχούς-πολεμιστές που υπηρετούν τον αρχιερέα τους, ο οποίος έχει απαρνηθεί το δρόμο του θεού και πλέον προωθεί τα δικά του συμφέροντα.

Order of the Knights of the Justice: Ατρόμητοι ιεροί πολεμιστές με αρχηγό τον Paladin Parsifal θα υπερασπισθούν το δίκαιο και θα καταπατήσουν το κακό όπου το βρουν.

The Black Moon: Ένας στρατός γεμάτος τέρατα και νεκροζώντανους με ηγέτη τον Haazheel Thorn, που θα προσπαθήσει να πάρει την εξουσία στα χέρια του, πατώντας πάνω σε πτώματα και πολεμώντας όποιον σταθεί εμπόδιο στα σατανικά σχέδιά του.

Εσύ, τρανέ παίκτη, είσαι ο Wismerhill, ένας πολλά υποσχόμενος πολεμιστής. Σε ποια από τις τέσσερις παρατάξεις θα προσφέρεις το σπαθί σου; Μόνο εσύ ξέρεις...

CAMPAIGNS

Όπως κάθε νοικοκυρά που σέβεται τον εαυτό της... (Σύνελθεε! Δεν γράφεις σε γυναικείο περιοδικό.) Συγγνώμη για το ατυχές της φράσης, παρεφάρδη. Όπως (έλεγα) κάθε σοβαρό strategy

ΣΥΣΤΗΜΑ

CRYO INTERACTIVE

(<http://www.cryo-interactive.com>)

ΧΡΕΙΑΣΤΕΣ

Pentium MMX στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο, mouse και 330MB (!) στο σκληρό δίσκο. Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs.



Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs

την σημερινή ημέραν έχει campaigns (δηλαδή, μία σειρά από αποστολές με σεναριακό υπόβαθρο), έτσι και το BMC (σοβαρό γαρ) διαθέτει.

Από τις πρώτες αποστολές χειρίζεσαι (μαζί με τον υπόλοιπο στρατό σου) και τον Wismerhill, τον κεντρικό ήρωα του BMC. Ο νεαρός αυτός είναι κάτι μεταξύ πολεμιστή και μάγου, καθώς ξέρει να χειρίζεται με εκπληκτικό τρόπο το σπαθί του και επιπλέον διαθέτει spells.

Τα campaigns του BMC είναι πέντε: το Tutorial Campaign και άλλα τέσσερα (ένα για κάθε παράταξη) αυξανόμενης δυσκολίας. Το αξιοσημείωτο είναι ότι δεν μπορείς να παίξεις τα τέσσερα campaigns των παρατάξεων αν δεν έχεις τερματίσει μία φορά το Tutorial Campaign. Το ευκολότερο campaign είναι της Order of the Light, ελαφρώς



Λάβετε θέαση...



Ο Wismerhill ενδίδοντας πάλι τρισεκατομμύρια



Μάχη ενάντια στο

δυσκολότερο αυτό των Imperial, σχετικά δύσκολο το campaign της Order of Justice και τελευταίο και δυσκολότερο (κοινώς παλούκι) αυτό των Black Moon, των κακών δηλαδή.

Συνολικά, υπάρχουν εξήντα αποστολές, δεκαπέντε για κάθε campaign! Βέβαια, το παιχνίδι παρέχει τη δυνατότητα να παίξεις Skirmish και Special Missions. Στο Skirmish φτιάχνεις το στρατό σου, τον παρατάσεις στο πεδίο της μάχης και πολεμάς με τον αντιπάλο. Το Special Missions, από την άλλη, είναι μία σειρά από ειδικές αποστολές τις οποίες μπορείς να παίξεις με όποια σειρά θέλεις και οι οποίες διαθέτουν ελαφρύ (0% δηλαδή) σενάριο.

INTERFACE - GAMEPLAY

Ο τρόπος με τον οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι στα campaigns θυμίζει πάρα πολύ την επιτυχημένη σειρά παιχνιδιών στρατηγικής Heroes of Might & Magic. Υπάρχει ένας στρατηγικός χάρτης στον οποίο κινείς τα τάγματά σου. Όταν φτάσεις σε κάποιο σημείο του χάρτη που εσύ έχεις θέσει ως προορισμό, αλλάζει το περιβάλλον και μεταφέρεσαι στο πεδίο της μάχης. Εκεί, ως είθισται, παρατάσσεται ο στρατός σου σε μια περιοχή του χάρτη και σε ένα

πιο μακρινό σημείο ο στρατός του αντιπάλου.

Στο στρατηγικό χάρτη το παιχνίδι εξελίσσεται σε Turns. Επιλέγεις, δηλαδή, το τάγμα σου, με δεξί κλικ θέτεις τον προορισμό του επάνω στο χάρτη και πατώντας το ειδικό κουμπί στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης "περνάει" η Turn. Μετά είναι η σειρά του υπολογιστή και ούτω καθεξής. Μόνο από το μενού του στρατηγικού χάρτη μπορείς να κάνεις save και load, καθώς στο πεδίο της μάχης δεν υπάρχει ανάλογη επιλογή.

Από το στρατηγικό χάρτη έχεις τη δυνατότητα να μεταφερθείς στο κάστρο του Wismerhill, από όπου μπορείς να κάνεις τα ψώνια σου, αγοράζοντας... στρατιώτες και κάνοντας upgrades.

Στο πεδίο της μάχης μπαίνεις με τρεις τρόπους: Πρώτον, οδηγώντας το τάγμα σου σε έναν ευδιάκριτο προορισμό στο χάρτη (π.χ. κάστρο, πόλη), δεύτερον, επιτιθέμενος σε ένα αντίπαλο τάγμα και, τρίτον, με επίθεση ενός αντίπαλου τάγματος εναντίον σου. Εδώ αρχίζει το αληθινό γλέντι...

Το περιβάλλον αλλάζει μόλις μεταφερθείς στο πεδίο της μάχης. Βλέπεις το περιβάλλον αφ' υψηλού με τους στρατούς (τον δικό σου και

λου) παραταγμένους και έτοιμους για μάχη. Επιλέγεις τις μονάδες σου με αριστερό κλικ και τις μετακινείς με δεξί. Υπάρχει το «κλασικό πλέον» σύστημα επιλογής και ανάθεσης εντολών σε πολλές μονάδες, κάνοντας drag το mouse, ενώ απουσιάζει το σύστημα αρίθμησης των μονάδων, κάτι που διευκολύνει εξαιρετικά τον παίκτη. Κάτω δεξιά στην οθόνη υπάρχει mini-map, ενώ επάνω αριστερά εικονίζονται η μονάδα ή οι μονάδες που έχεις επιλέξει και τα στατιστικά τους, hit points και mana points (για τις units που κάνουν spell).

Οι μονάδες μπορούν να κινούνται στο πεδίο της μάχης σε

ΟΙ ΠΡΟΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ



Ο αντιπάλος χάνει...



Διαβόλεμος και ποικίλες ο μαχητικές μονάδες της Order of Light, Order of Justice

Ο King Dragon, μέλος του Black Moon, είναι ο βασικός αντιστρατιώτης της Order

δύο modes. Το ένα είναι το επιθετικό mode και το άλλο του ταχύ βηματισμού. Στο πρώτο mode οι μονάδες κινούνται πιο αργά, αλλά επιτίθενται αυτόματα στον κοντινότερο αντίπαλο (και με Spell, αν έχουν), ενώ στο δεύτερο οι μονάδες κινούνται πολύ πιο γρήγορα, αλλά μένουν άπραγες έστω και αν αντίπαλος τους επιτίθεται.

Η δράση στο πεδίο της μάχης δεν είναι turn-based αλλά "real time". Προς τι το real time εντός εισαγωγικών; Πολύ απλά διότι ανά πάσα στιγμή μπορείς να κάνεις pause(!) πατώντας το πλήκτρο "s".

Πρόκειται για μία καινοτομία στα real time war strategy πολύ χρήσιμη, αφού όταν διεξάγονται μεγάλων διαστάσεων μάχες και πολύ απλά δεν μπορείς να βρίσκεσαι σε κάθε σημείο του χάρτη και να δίνεις διαφορετικές εντολές σε κάθε μονάδα, πατάς ένα pause και με την ησυχία σου πλέον εκτελείς τα στρατηγικά σου σχέδια

ΚΑΙ STRATEGY ΚΑΙ RPG

Δύο σε ένα, δηλαδή, με υπερισχύον στοιχείο αυτό του strategy. Ας πάρουμε,

όμως, τα πράγματα με τη σειρά. Καταρχήν ως strategy το BMC σας επιτρέπει να ασχολείστε μόνο με έναν πόρο (resource), τα χρήματα, τα οποία ωστόσο δεν ελέγχονται άμεσα από τον παίκτη. Σημαντικά ποσά χρημάτων κερδίζονται κατά κύριο λόγο ύστερα από επιτυχημένες αποστολές στο πεδίο της μάχης, ενώ μερικές πενταροδεκάρες στο τέλος κάθε turn.

Τι τα κάνουμε αυτά τα λεφτά; Πατώντας το εικονίδιο του κάστρου κάτω δεξιά στην οδόνη, όταν είμαστε στο στρατηγικό χάρτη, μεταφερόμαστε στο Κάστρο του Wismerhill. Από εκεί μπορούμε να ξοδέψουμε τα χρήματα σε upgrades, νέα spells και όπλα για την ανακάλυψη πολεμικών μηχανών και -το τελευταίο και σημαντικότερο- για την αγορά στρατιωτών.

Τα upgrades γίνονται από τα αντίστοιχα κτίρια μέσα στο χάρτη. Για παράδειγμα, κάνοντας κλικ στο κτίριο stables, μπορούμε -πληρώνοντας το αναγραφόμενο ποσό, φυσικά- να καταστήσουμε ταχύτερους και ανθεκτικότερους τους ιππότες μας. Στο κτίριο Barracks (όπου θα κάνετε πολλές βίζιτες) μπορείτε να

αγοράσετε καινούριες μονάδες για το τάγμα σας ή να δημιουργήσετε νέο τάγμα, εξοπλίζοντάς το με στρατό. Η διαχείριση των χρημάτων σας θέλει πολλή προσοχή, αφού αν αφαιρεθείτε και ξοδεύετε τα πάντα σε upgrades, θα παραμεινεί ο στρατός και το αντίστροφο.

Στο πεδίο της μάχης υπάρχει αρκετός ρεαλισμός όσον αναφορά στη στρατηγική. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι αν οι τοξότες τοποθετηθούν σε ύψωμα (όσο πιο ψηλά τόσο πιο καλά), προκαλούν πολύ μεγάλη ζημιά - για παράδειγμα, αν είναι επάνω στα τείχη του κάστρου και χτυπάνε αυτούς που βρίσκονται από κάτω, προκαλούν πέντε φορές σοβαρότερη ζημιά από την κανονική. Επίσης, ογκώδεις μονάδες (π.χ. γίγαντες), όταν πολεμούν, δεν κάνουν ζημιά μόνο στον αντίπαλο, αλλά και σε οποιαδήποτε μονάδα πλησίον τους, είτε είναι φιλική είτε είναι εχθρική! Συνεπώς, καλό θα ήταν να τις αφήνετε να κάνουν την δουλειά τους, για να μη θρηνείτε θύματα.

Ας απολογησω, όμως, στο σημείο αυτό το λόγο -αν και είναι πολλοί- για τον οποίο προσέδωσα στο παιχνίδι χαρακτηριστικά RPG: Όλες μα όλες οι μονάδες έχουν τη δυνατότητα να "ανεβαίνουν" επίπεδα διά της εμπειρίας που κερδίζουν από τις μάχες. Έτσι, ο Wismerhill (ή οποιαδήποτε άλλη μονάδα) ανεβαίνοντας επίπεδα γίνεται πιο ανθεκτικός και δυνατός. Ακόμη ένα στοιχείο από RPG είναι ο αρκετά μεγάλος αριθμός από Non Player Characters (NPC) που συναντάς και μπορείς να πάρεις μαζί σου και οι οποίοι αποδεικνύονται άξιοι σύμμαχοι στο πλευρό σου, όταν βρεθείς στο πεδίο της μάχης. Τέλος, αυτό που μου έδωσε την αίσθηση ότι παίζω όχι μόνο strategy αλλά και RPG είναι το γεγονός ότι υπάρχουν διάλογοι κατά τη διάρκεια των αποστολών που σε βάζουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Συχνά καλείσαι να πάρεις αποφάσεις οι οποίες αργότερα θα επηρεάσουν τις εξελίξεις, (π.χ. θα δωροδοκήσεις τη φυλή των νάνων, ούτως ώστε να μη συμμαχήσουν με τον αντίπαλο, ή προτιμάς να κάνεις οικονομία και να "ξανασυζητήσεις" μαζί τους στο πεδίο της μάχης;).

UNITS

Το BMC αριθμεί ούτε λίγο ούτε πολύ ογδόντα διαφορετικές μονάδες. Εκτός από τις μονάδες

ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ



ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ MULTIPLAYER;

Ελα ντε: Αυτή είναι η κύρια απορία μου. Στο παιχνίδι δεν υπάρχει επιλογή που να αναγράφει τον επίμαχο τίτλο "Multiplayer" ή κάτι παρόμοιο. Μπήκα στη σελίδα της Cryo για το Black Moon Chronicles, όπου μεταξύ άλλων αναγράφει πολύ καθαρά ότι υπάρχει επιλογή για multiplayer τόσο για LAN (Local Area Network) όσο και για το Internet με έως και οκτώ παίκτες! Βλέποντας αυτά ψάχνω από δω στο παιχνίδι, ψάχνω από κει, τίποτα. Αποφάνθηκα, λοιπόν, ότι multiplayer δεν έχει, γεγονός το οποίο μειώνει κατά πολύ την αντοχή του παιχνιδιού. Ωστόσο, δεν παύει να είναι ένας πολύ καλός τίτλος, τον οποίο μπορώ να απολαύσει ο καθένας μόνος του, αφού το multiplayer μας τελείωσε.

των τεσσάρων κεντρικών παρατάξεων που διασταυρώνουν τα ξίφη τους, υπάρχουν ένα σωρό φυλές οι οποίες διαδέχονται τις δικές τους ξεχωριστές μονάδες.

Κάθε στρατός έχει μονάδες σχεδόν παρόμοιες με αυτές άλλων και από εκεί και πέρα κάθε παράταξη διαφοροποιείται. Οι κοινές μονάδες που παρουσιάζονται σε όλους τους στρατούς είναι οι εξής: οι Τοξότες, οι Στρατιώτες, οι Ιππείς και οι πολεμικές μηχανές. Εν συνεχεία υπάρχουν ένα σωρό διαφορετικές μονάδες για κάθε παράταξη, όπως μάγοι και παπάδες, νεκρομόντες, ιππότες, φάλαγγες και δράκοι.

Χάρμα οφθαλμών στο παιχνίδι είναι οι spellcasting units, οι οποίες με τα μαγικά τους μπορούν να φέρουν τα πάντα κάτω. Τέλος, υπάρχουν οι Special Units κάθε στρατού, οι οποίες είναι ο φόβος και ο τρόμος του αντιπάλου. Αν κινηθούν στρατηγικά και με προσοχή είναι ικανές να ξαποστεύουν ολόκληρους λόγους του εχθρού προτού προλάβει να πει κιχ. Προσωπικά μου άρεσαν περισ-



σότερο οι Dragons, τους οποίους διαθέτουν μόνο οι στρατός της Empire και η Order of the Knights of the Light, καθώς και ο Archangel της Order of the Knights of the Justice. Ωστόσο, δεν πάνε πίσω το Leviathan της Empire και οι Giants των Black Moon. Το μόνο που έχω να σας πω είναι να δείτε αυτές τις μονάδες εν δράσει στο πεδίο της μάχης...

ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ & ΜΟΥΣΙΚΗ!

Αγοράσετε δεν αγοράσετε το παιχνίδι, το παίζετε δεν το παίζετε, πρέπει να δείτε την εισαγωγή του: Ένα επικό βίντεο παρουσιάζει τις τέσσερις παρατάξεις καθώς οδεύουν προς τη μάχη! Η Cryo για ακόμη μία φορά διέπρεψε.

Το παιχνίδι δεν υποστηρίζει 3D κάρτες, ενώ μπορείτε να βάλετε μία από τις εξής αναλύσεις: 640x480, 800x600, 1.024x768 και 1.152x864(!). Αν δεν έχετε ισχυρό μηχάνημα, παίζετε το παιχνίδι το πολύ στην ανάλυση 800x600, οτιδήποτε καλύτερο θα κάνει τον υπολογιστή σας να σέρνεται (ωσάν τον φιδάκι τον Διαμαντή).

Κατά τα άλλα, τα γραφικά κινούνται σε αρκετά ικανοποιητικό επίπεδο. Όσο βρίσκεστε στον στρατηγικό χάρτη του παιχνιδιού δεν έχει να υποδείξει κάτι το εντυπωσιακό. Στο πεδίο της μάχης, όμως, όπου θα περάσετε τον περισσότερο χρόνο σας, τα γραφικά είναι πολύ καλά. Οι χρωματισμοί είναι εντυπωσιακοί και ωραία συνδυασμένοι, με αποτέλεσμα να σας βάζουν κατευθείαν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και της μάχης που πρόκειται να επακολουθήσει.

Το background περιβάλλον, στο οποίο κινούνται οι μονάδες, είναι προσεγμένο. Θα πολεμήσετε μέσα σε πόλεις και κάστρα, σε νεκροταφεία, δάση και βουνά, στα χιόνια, όλα τους πανέμορφα. Κάθε μονάδα είναι ευδιάκριτη και όμορφα σχεδιασμένη, η δε κίνησή της πολύ φυσιολογική. Αξιόλογη και επιτυχημένη είναι η προσπάθεια των σχεδιαστών να μεταφέρουν τη διαφορά ύψους και όγκου των μονάδων στο παιχνίδι - π.χ. ο Giant είναι όντως τεράστιος και ξεχωρίζει σαν μύγα μες στο γάλα. Όταν μάλιστα γίνεται ένα spell δημιουργείται μια πανδαισία χρωμάτων, φωτισμών και ηχητικών εφέ.

Ο ήχος είναι μέτριου επιπέδου. Ουσιαστικά, πέρα από την ανταπόκριση των μονάδων όταν τους κάνεις κλικ, δεν υπάρχει πολύ speech ούτε στην εισαγωγή (!) ούτε κατά τη διάρκεια των αποστολών και του briefing. Αυτό που μου άρεσε πολύ είναι ο ήχος που συνοδεύει μία μεγάλη μονάδα πεζικού (π.χ. Giants,



Trolls) όταν μετακινείται, ο οποίος ακούγεται παντού.

Προσπερνά, όμως, τον ήχο και φθάνω στη μουσική! Εκεί είναι που βάζω στο Black Moon Chronicles 10 με τόνο. Τα κομμάτια που παίζουν στο background ενώ βρίσκεσαι στο παιχνίδι είναι επικά και άκρως ατμοσφαιρικά. Αξιέπαινο, δε, είναι το γεγονός ότι βρίσκονται σε μορφή audio (και είναι 16 παρακαλώ), οπότε μπορείτε να τα ακούτε και στο στερεοφωνικό. Να φανταστείτε, τα έχω γράψει σε κασέτα και τα ακούω συνέχεια.

Ο ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κλείνοντας θα αναφερθώ σε μερικά παραλείπόμενα και ένα παραπονάκι. Στο παιχνίδι περιλαμβάνεται ένας πολύ εύχρηστος, ωραίος και καλοσχεδιασμένος Level Editor, ο οποίος σου δίνει τη δυνατότητα να φτιάξεις χάρτες για το Skirmish. Επίσης, πρέπει να αναφέρω ότι δεν βρήκα bug στο παιχνίδι. Το μόνο που μπορώ να σημειώσω είναι το ότι, όταν αποτύχεις σε μια αποστολή (στα campaigns), δεν τη χάνεις, αλλά μπορείς να την παίζεις από την αρχή σαν να μη συνέβη τίποτα. Βέβαια, πιστεύω πως αυτό δεν μπορεί να θεωρηθεί bug. Ας περάσουμε στα παράπονα... Μπορεί να σας φανεί λίγο υπερβολικό, αλλά είναι αλήθεια ότι με ενόχλησε το γεγονός ότι δεν μπορείς να γράψεις με κεφαλαία γράμματα στο save...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

ΣΕΝΑΡΙΟ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

82



Το συνιστώ ανεπιφύλακτα (μαύρο δαγκωτό, δηλαδή) σε όλους όσοι αγάπησαν τη σειρά Heroes of Might & Magic. Οι υπόλοιποι fans των strategy αξίζει να το δείτε.

PC

INTERSTATE '82

STAIPIA

ACTIVISION

T90A01131H3

P233, 32MB RAM, Win 95/98, 3D hardware accelerator, DirectX 7.0, 445MB HD, 4x CD-ROM

Η οδήγηση ενός γρήγορου αυτοκινήτου αποτελεί από μόνη της μία επίπονη αλλά και άκρως συναρπαστική εμπειρία. Όταν όμως συμβαίνει το εν λόγω αυτοκίνητο να είναι εφοδιασμένο με διάφορα όπλα και να αντιμάχεται ανάλογους αντιπάλους, τότε πλέον πρόκειται για πρόκληση...

Του Γιάννη Τζοϊτή



Βρισκόμαστε στο 1982, χρονιά κατά την οποία η τρομοκρατία έχει κορυφωθεί, βυθίζοντας τις Ηνωμένες Πολιτείες σε μια κρίση άνευ προηγούμενου. Οι δρόμοι έχουν μετατραπεί σε πεδία μάχης, στα οποία μυστικές οργανώσεις συγκρούονται ανηλεώς μεταξύ τους. Κύριο χαρακτηριστικό αυτών των συγκρούσεων αποτελούν τα διάφορα

αστακούς. Μέσα σε αυτό το χαοτικό περιβάλλον ζει και κινείται ο ήρωας του παιχνιδιού, ο θρυλικός Ταυγus. Ένας μαχητής των δρόμων, ο οποίος, περνώντας ο ίδιος μια κρίση ταυτότητας, επικεντρώνει το ενδιαφέρον και τις προσπάθειές του στην ανεύρεση του συνεργάτη του, έχοντας βάσιμες υποψίες ότι η ζωή του τελευταίου απειλείται.

μας "σερβίρουν" οι εταιρίες. Η μηχανή των γραφικών δείχνει καινούρια. Αυτό όμως δεν σημαίνει αναγκαστικά ότι προσφέρει θετικά στον τίτλο. Για χάρη κάποιων αμαξωμάτων, τα οποία στη μέγιστη λεπτομέρεια διαθέτουν κάποιο ήχο γυαλάδας, όλα έχουν γίνει πιο αργά, απαιτώντας ένα δυνατό μη-



ΜΗΠΩΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΚΑΠΟΙΟ ADD-ON;

Η αρχική διαπίστωση έχει να κάνει με την ομοιότητα του συγκεκριμένου τίτλου και του Interstate '76. Οποιος έχει παίξει το Interstate '76, το οποίο αποτελεί τον πρόγονο του Interstate '82, δεν θα παρατηρήσει μεγάλες διαφορές. Αντιθέτως, θα αισθανθεί οικείο το gameplay και θα νομίζει πως ουσιαστικά πρόκειται για κάποιο add-on, από αυτά που τελευταία όλο και πιο συχνά

οχήματα που χρησιμοποιούνται. Εξοπλισμένα με διάφορα όπλα, δεν θυμίζουν σε τίποτα τα συμβατικά ΙΧ, αλλά μοιάζουν περισσότερο με θανατηφόρους, μηχανικούς

χάνημα για τη διαχείρισή τους. Πάντως, έτσι κι αλλιώς, το παιχνίδι δείχνει όμορφο, χωρίς ωστόσο να φέρνει την επανάσταση στον τομέα των γραφικών. Καλοσχεδιασμένα πεδία δράσης, όμορφα και νοσταλγικά αυτοκίνητα της δεκαετίας του '80, καιρικά εφέ κ.ά. δημιουργούν την κατάλληλη ατμόσφαιρα ώστε να απορροφηθεί ο παίκτης. Οι διάφορες cut-scenes (και είναι πολλές, πιστέψτε με), αν και προωθούν την ιστορία που εξελίσσεται, δεν ενδουσιάζουν ιδιαίτερα. Έχοντας μεγάλη διάρκεια και μάλλον υποτονικό ύφος, καταστούν την παρακολούθησή τους

συνήθως ανιαρή διαδικασία.

Ό,τι όμως ενδιαφέρει κυρίως είναι αυτό καθ' εαυτό το gameplay. Έχουμε γράψει πολλές φορές ότι, όσο όμορφο και να δείχνει κάποιο παιχνίδι, ποτέ δεν θα καταφέρει να ξεχωρίσει και να προκαλέσει το πραγματικό ενδιαφέρον μας, αν η δράση που προσφέρει δεν είναι ικανοποιητική. Το Interstate '82 σε αυτό το τομέα τα καταφέρνει αρκετά καλά. Προσφέροντας εναλλακτικούς τρόπους παιχνιδιού, δίνει την δυνατότητα στον παίκτη να βιώσει αρκετές συγκινήσεις. Αλλά ας πάρουμε τα δεδομένα με τη σειρά...

ΕΞΟΠΛΙΣΤΕΙΤΕ...

Η ύπαρξη σεναρίου αποτελεί τον πόλο έλξης του τίτλου. Μέσα από μια σειρά 40 και πλέον αποστολών προσπαθείτε να επιτεύξετε το σκοπό σας, ενσαρκώνοντας, όπως προανέφερα, τον Taurus. Οι αποστολές διαθέτουν μεγάλη ποικιλία, τόσο σε σχεδίαση όσο και σε επίπεδο δυσκολίας. Κυνηγητά με εχθρικά οχήματα, καταστροφή αντιπάλων κτιρίων, ανεύρεση διεξόδων σε δαιδαλώδεις σήραγγες αποτελούν το αντικείμενο μόνο μερικών από αυτές. Ξεκινώντας, έχετε στην διάθεσή σας κάποιο όχημα και κάποιο

χρηματικό ποσό με το οποίο μπορείτε να το εξοπλίσετε. Ο εξοπλισμός αφορά σε μηχανικές αναβαθμίσεις αλλά και σε αγορά διάφορων όπλων. Κάθε φορά που βγάζετε από τη μέση έναν αντίπαλο, ο τραπεζικός λογαριασμός σας αυξάνεται. Αποκτάτε έτσι τη δυνατότητα αγοράς ακριβότερου και, βεβαίως, καλύτερου εξοπλισμού. Είναι πολύ σημαντική η αγορά των κατάλληλων εξαρτημάτων και όπλων για την πρόοδό σας στο παιχνίδι. Συνήθως, αν δεν επιλέξετε σωστά, η περάτωση κάποιας αποστολής είναι ανέφικτη. Για αυτό προσοχή.

Οι στόχοι των διάφορων αποστολών παρουσιάζονται με το πάτημα του κατάλληλου πλήκτρου, μαζί με έναν συνοπτικό χάρτη της πίστας. Είναι δε ταξινομημένοι με σειρά προτεραιότητας, διευκολύνοντας έτσι την περάτωσή τους.

Κάτι που χαρακτηρίζει τον τίτλο είναι η δυνατότητα αλλαγής οχημάτων κατά τη διάρκεια των αποστολών. Εάν, για παράδειγμα, κατά την περιπλάνησή σας

στα πεδία της δράσης ανακαλύψετε κάποιο όχημα χωρίς ιδιοκτήτη, μπορείτε να το κάνετε δικό σας - βεβαίως, μόνο αν κρίνετε πως υπερτερεί αυτού που ήδη κατέχετε. Για πιο "ζόρικες" καταστάσεις υπάρχει η δυνατότητα να κλέψετε κάποιο όχημα, σκοτώνοντας τον οδηγό του. Για να συμβεί όμως αυτό, θα πρέπει να εγκαταλείψετε το δικό σας όχημα και πλέον, μετατρέποντας το παιχνίδι σε 3D first person shoot' em up, να περιπλανηθείτε πεζοί και οπλισμένοι μόνο με ένα περιστροφικό. Όχι και τόσο σοφή επιλογή, αφού, εκτεθειμένοι στα πυρά των αντιπάλων, δεν θα προλάβετε να προφέρετε ούτε το όνομά σας. Τα οχήματα που μπορείτε να οδηγήσετε και να εξοπλίσετε κατάλληλα είναι περίπου 15. Αριθμός διόλου ευκαταφρόνητος, αν μάλιστα αναλογιστείτε ότι περιλαμ-



Σε ταχυστά ανήκουν τα περισσότερα αυτοκίνητα διαθέσιμα για τον παίκτη.



Συνοπτικός χάρτης κατά τη διάρκεια της αποστολής.

βάνει από επιβατικά έως φορτηγά και μπουλντόζες. Τα δε όπλα ξεπερνούν το εντυπωσιακό νούμερο των 25 και περιλαμβάνουν πυροβόλα, εκτοξευτές ρουκετών, lazer και ό,τι άλλο μπορεί να βάλει το μυαλό σας. Υπάρχουν μάλιστα



Σε ταχυστά ανήκουν τα περισσότερα αυτοκίνητα διαθέσιμα για τον παίκτη.

και κάποια σπέσιαλ όπλα, για παράδειγμα η εξαπόλυση λαδιού από το πίσω μέρος του οχήματός σας έτσι ώστε να γλιστρήσουν και να χάσουν τον έλεγχο αυτοί που σας καταδιώκουν. Κάθε όχημα διαθέτει συγκεκριμένες θέσεις στις οποίες τοποθετούνται τα όπλα αυτά. Έτσι, ανάλογα με τον τύπο του οχήματος, ποικίλλει και ο εξοπλισμός του.

Πέρα από την ακατάπαυστη δράση, κάποιες φορές θα χρειαστεί να λύσετε ορισμένους μικρούς γρίφους ώστε να συνεχίσετε. Αυτό είναι ένα στοιχείο που ενδυναμώνει τη γοητεία του παιχνιδιού, κάνοντάς το να μοιάζει με αστυνομική περιπέτεια.

ΦΡΕΝΗΡΕΙΣ ΚΑΤΑΔΙΩΞΕΙΣ...

Η μερίδα του λέοντος ανήκει σίγουρα στις καταδιώξεις. Ο δρόμος σας θα εί-

ναι διάσπαρτος με εχθρικά οχήματα κι εσείς θα πρέπει να τον "καθαρίζετε" συνέχεια. Άλλοτε σε ρόλο θύτη και άλλοτε σε ρόλο θύματος, θα οδηγείτε στο όριο προκειμένου να επιζήσετε. Φανταστείτε μια σκηνή στην οποία εσείς και το ταλαίπωρο αυτοκινητάκι σας καταδιώκεστε από ένα μπουλούκι εχθρικών οχημάτων, τα οποία σας γαζώνουν ανηλεώς από

όλες τις πλευρές και με διάφορα όπλα. Εσείς θα πρέπει να αποφύγετε τις ριπές τους αλλά και να παραμείνετε στα όρια της διαδρομής. Η ανωτέρω σκηνή επαναλαμβάνεται διαρκώς στο παιχνίδι, οπότε μπορείτε να φανταστείτε το χαμό



Κάνου εδώ εκκίνηση η βόλτα σας. Φροντίστε από την αρχή...



Οι εχθροί θα σας κυνηγήσουν από παντού.

που επικρατεί. Ένα ραντάρ στο άνω άκρο της οδόνης θα σας βοηθά να εντοπίζετε τα εχθρικά αλλά και τα φιλικά οχήματα, ώστε να κάνετε τη δουλειά σας, ενώ στο κάτω μέρος της οδόνης μια μπάρα θα σας προειδοποιεί για τις ζημιές που έχετε υποστεί. Έτσι, αν τα πράγματα γίνουν πολύ σκούρα, θα πρέπει να βρείτε άλλο όχημα, προκειμένου

ζητούμενο, θα σας παρουσιάζονται μερικά ακόμα. Το παιχνίδι σώζεται αυτόματα κάθε φορά που φέρετε σε πέρας μια αποστολή. Ενδιάμεσα, όσο και να το θέλετε, κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό. Συσχετίζοντας λοιπόν όλα αυτά τα στοιχεία, θα καταλάβετε ότι "θα σας βγει το λάδι" για να τελειώσετε επιτυχώς την περιπέτειά σας.

Πάντως, επειδή το παιχνίδι, ακόμα κι αν επιλεγεί το εύκολο επίπεδο, παραμένει δύσκολο, καλό θα ήταν να ακολουθήσετε τα εκπαιδευτικά μαθήματα που σας προσφέρονται ως ακόμα μία επιλογή. Μέσα από μια σειρά αποστολών θα μάθετε να χειρίζεστε τέλεια το αυτοκίνητό σας και τον Ταυγus, κάτι που θα αυξήσει τις πιθανότητες επιτυχίας σας. Τέλος, υπάρχει άλλη μία επιλογή για δικτυακό παιχνίδι με ανθρώπους αντιπάλους. Ακούγεται ιδιαίτερα γοητευτική αυτή η δυνατότητα, μόνο που εμείς δεν είχαμε την ευκαιρία να τη δοκιμάσουμε. Αρα, τα συμπεράσματα για αυτήν δικά σας.

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΠΑΔΟΥΣ ΤΗΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΔΡΑΣΗΣ...

Όσοι είστε οπαδοί της γρήγορης δράσης και βρείτε κουραστική τη συμπλήρωση των αποστολών που περιγράψαμε άνωθεν μην ανησυχείτε. Υπάρχει για σας μια επιλογή μέσω της οποίας διαλέγετε αυτοκίνητο, το εξοπλίζετε όπως ακριβώς θέλετε και ρίχνετε σε

ΚΥΝΗΓΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΟΥΡΑ ΣΑΣ...

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σε γενικές γραμμές ικανοποιητικός. Η οδήγηση των οχημάτων είναι απρόσκοπτη. Η απόκρισή τους είναι άμεση και απολαυστική. Μια σειρά από διαφορετικές κάμερες αναλαμβάνει να σας προσφέρει την οπτική που σας ταιριάζει καλύτερα, ώστε να απολαύσετε ακόμα περισσότερο το παιχνίδι αλλά και να διευκολυνθεί το έργο σας. Πάντως το είδος του παιχνιδιού είναι δύσκο-



Οι μηχανές είναι δίκυκλες και μπορούν να τα βγουν όλα, προκειμένου να βγείτε νικητές.

να σας φιλοξενήσει και να συνεχίσετε το παιχνίδι.

Με το μοντέλο φυσικής που ενσωματώνει το παιχνίδι, όλα δείχνουν πολύ ρεαλιστικά. Τα οχήματα αναπηδούν στις ανωμαλίες των δρόμων, επιταχύνουν στις κατηφόρες, επιβραδύνουν στις ανηφόρες και γενικά συμπεριφέρονται φυσιολογικά. Δίκαια καυχιέται λοιπόν η κατασκευαστρια εταιρία, διαφημίζοντας το χαρακτηριστικό αυτό στη συσκευασία.

Κάθε αποστολή ενδέχεται να έχει περισσότερα από ένα σκέλη προκειμένου να ολοκληρωθεί. Δεν θα είναι λίγες οι φορές που, έχοντας ολοκληρώσει ένα



Κάποιος θα ελέγξει τις το εξοπλιστικές λειτουργίες του όχηματός σας.

στίβο που εσείς επιλέγετε. Σκοπός σας; Μα φυσικά η εξόντωση των αντιπάλων σας. Εδώ υπάρχουν προκατασκευασμένες αποστολές, αλλά εάν νιώσετε ότι δεν καλύπτουν τις απαιτήσεις σας, μπορείτε να τις προσαρμόσετε ανάλογα.

λο εξ ορισμού, και για το λόγο αυτό ίσως υπάρξουν παράπονα. Για να γίνω πιο κατανοητός, θα γράψω ότι είναι πολύ δύσκολο να βάλετε στο στόχαστρο κάποιον αντίπαλο, αφού το οπτικό πεδίο σας είναι περιορισμένο. Κάποιες φορές,



Μέσα στην παλιν ελπίδα, θα γίνει ένα ταξίδι για να ανακαλύψετε τα όμορφα και τα κινηματογραφικά...

προκειμένου να αποκτήσετε οπτική επαφή με τον αντίπαλο που στριφογυρνά συνέχεια, θα μοιάζετε με τη γάτα που κυνηγάει ανεπιτυχώς την ουρά της. Οι μανούβρες είναι δύσκολες και, σε συνδυασμό με την ύπαρξη πολλών αντιπάλων ταυτόχρονα, ίσως τα νεύρα σας να δοκιμαστούν. Αυτό δεν οφείλεται στο χειρισμό αλλά στην αδυναμία που χαρακτηρίζει την οδήγηση του υπολογιστή στο να παρέχει άμεση πανοραμική άποψη του χώρου. Κάποιες αδυναμίες στο

ξαφνικά και αναίτια απογειώνεται, για να προσγειωθεί ακολούθως φαρδύς πλατύς στο έδαφος, χάνοντας τη ζωή του. Άλλες φορές, πάλι, εγκλωβίζεται σε κάποια σημεία της πίστας, απαιτώντας επανεκκίνηση της αποστολής. Απαράδεκτα πράγματα! Όσο για την "εξυπηλάδα" των ηλεκτρονικών αντιπάλων; Καλύτερα να κρατήσω το στόμα μου κλειστό. Κάτι ακόμα που κάνει αρνητική εντύπωση είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχουν σαφή στοιχεία για την επόμενη αποστολή, ώστε να προετοιμαστεί ο παίκτης κατάλληλα. Έτσι, πρέπει να μπει στο στίβο της μάχης για να εκτιμήσει τα πράγματα. Αυτό θα κοστίσει αρκετές φορές την επανεκκίνηση της αποστολής προκειμένου για την προμήθεια των κατάλληλων εφοδίων.



Όχι, δεν είναι τυχαίο γεγονός. Μία άλλη τρυφή είναι...



Ο πατέρας "αυτοκίνητου" και οι φίλοι του αυτοκίνητου...

χειρισμό εντοπίζονται κατά τη διάρκεια που ο Taurus βρίσκεται έξω από το όχημά του. Η απόκρισή του στις εντολές σας δεν είναι ακριβής και θα σας πάρει κάποιο χρόνο για να τη συνηθίσετε. Ευτυχώς που δεν θα χρειαστεί να τον χειριστείτε πολλές φορές με αυτό τον τρόπο, γιατί διαφορετικά...

BUGS ΚΑΙ ΑΛΛΑ...

Κάποια bugs εντοπίζονται ενόσω ο Taurus κινείται πεζός. Εντελώς

ξασφινικά και αναίτια απογειώνεται, για να προσγειωθεί ακολούθως φαρδύς πλατύς στο έδαφος, χάνοντας τη ζωή του. Άλλες φορές, πάλι, εγκλωβίζεται σε κάποια σημεία της πίστας, απαιτώντας επανεκκίνηση της αποστολής. Απαράδεκτα πράγματα! Όσο για την "εξυπηλάδα" των ηλεκτρονικών αντιπάλων; Καλύτερα να κρατήσω το στόμα μου κλειστό. Κάτι ακόμα που κάνει αρνητική εντύπωση είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχουν σαφή στοιχεία για την επόμενη αποστολή, ώστε να προετοιμαστεί ο παίκτης κατάλληλα. Έτσι, πρέπει να μπει στο στίβο της μάχης για να εκτιμήσει τα πράγματα. Αυτό θα κοστίσει αρκετές φορές την επανεκκίνηση της αποστολής προκειμένου για την προμήθεια των κατάλληλων εφοδίων. Επίσης, ο χρόνος φόρτωσης του παιχνιδιού είναι υπερβολικός, δεδομένου ότι απαιτούνται πάρα πολλά MB χώρου στο σκληρό δίσκο για την εγκατάστασή του. Σε ό,τι αφορά τον ήχο, τα δεδομένα δεν είναι και τόσο καλά. Μερικά ηχητικά εφέ, απουσία ηχητικής επένδυσης. Βέβαια, με την ασίγηστη δράση να κυριαρχεί, αυτό δεν αποτελεί μεγάλο πρόβλημα. Εξαιρέση αποτελούν οι διάλογοι μεταξύ των ηρώων, αφού αυτοί διαθέτουν κάποιο ιδίωμα στην

ΜΕΤΑΠΟΙΗΣΕΙΣ...

Τα οχήματα του Interstate '82 διαθέτουν εκτός από το βασικό ένα ακόμα skin. Επομένως, μπορείτε να αλλάξετε εύκολα την εμφάνισή τους. Όμως το πιο σημαντικό είναι ότι μπορείτε να βάψετε το όχημα που θα επιλέξετε σύμφωνα με τα γούστα και τον καλλιτεχνικό σας αίστρο, χρησιμοποιώντας κάποιο σχεδιαστικό πρόγραμμα. Στο manual του παιχνιδιού περιγράφεται αναλυτικά ο τρόπος. Σαφηνίζοντας το αμάξωμα ενός αυτοκινήτου σύμφωνα με τα δικά σας πρότυπα, αυξάνεται η αυτοπεποίθησή σας και ίσως ενισχύονται οι πιθανότητες επιτυχίας. Πάντως, εγώ κατέληξα σε ευρύ από στρατονομισμένες λαμαρίνες, που είχαν όμως με διαφορά ήταν οι δικές μου, όμορφες βαμμένες λαμαρίνες...



Δεν φέρουν ούτε τα άλλα, τους ταξιδιάρη και τα "μικτάκια"...

προφορά, που θυμίζει συνοικίες του Μπρονξ. Αναμφίβολα, μια ευχάριστη πινελιά.

Τελικά πρόκειται για κάποιο παιχνίδι που αξίζει της προσοχής ή για κάποιο που θα πρέπει να τοποθετηθεί στα αζήτητα; Σίγουρα το δεύτερο θα ήταν υπερβολή. Το παιχνίδι είναι αρκετά καλό και προσφέρει αρκετές συγκινήσεις. Η αναπόφευκτη όμως σύγκριση με παρόμοια παιχνίδια, όπως το εκπληκτικό Driver, δεν του αφήνει περιθώρια για να ξεχωρίσει. Επίσης, το γεγονός ότι δεν έχουν συντελεστεί δεκαετίες αλλά γιγαντισμοί από την κυκλοφορία του Interstate '76 σε συνδυασμό με τα bugs που ενσωματώνει προκαλούν κάποια επιφύλαξη. Θα το πρότεινα μόνο στους φανατικούς του είδους.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

GAMEPLAY

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

80



Δείτε το, προτού αποφασίσετε εάν θα το προσθέσετε στη συλλογή σας ή όχι.

DC

Corsairs

GOLD

"Τι λες, βρε παππού, νομίζω ότι δεν έχεις ιδέα τι 'παίζεται' την σημερινή ημέρα. Ποιος Μαυρογένης και κολοκύδια τούμπασα, για breakfast τον τρώω. Νομίζεις ότι αυτός και οι λοιποί του σιναφιού που ήταν οι καλύτεροι πειρατές και κουρσάροι της εποχής; Κάτσε να δεις εγώ τι κουρσάρος ήμει και θα σου πέσουν τα δόντια. Εχω γίνει ο φόβος και ο τρόμος των επτά θαλασσών!"
Μπορεί όλα αυτά που λέει το εγγονάκι στον παππού του να σας φαίνονται ασυναρτησίες, αλλά αν είχατε παίξει το Corsairs GOLD, θα καταλαβαίνατε τι εννοούσε.

Του Νίκου Κόντη
The Dark Templar

Aλήθεια, τότε ήταν η τελευταία φορά που θυμάστε τον εαυτό σας δοξασμένο πειρατή; Κατά καιρούς έχουν βγει πολλά πειρατικά (δεν εννοώ τις κόπιες) παιχνίδια, όπως το Buccaneer, RedJack, αλλά κανένα δεν έφτασε το ένα και μοναδικό Pirates (GOLD!) και ούτε πρόκειται, κακά τα ψέματα.

Το Corsairs GOLD είναι δημιούργημα της γαλλικής εταιρίας Microids, η οποία το περασμένο καλοκαίρι είχε κυκλοφορήσει π

πολύ επιτυχημένο Amerzone (τι γραφικά ήταν αυτά!). Όπως στο Pirates GOLD έτσι και στο Corsairs χειρίζεστε έναν ασημένιο καπετάνιο (αρχικά), ο οποίος φιλοδοξεί να γίνει διάσημος, πλούσιος κ.λπ.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Καταρχήν, να τονίσω ότι αν παίξετε όλες τις αποστολές και όλα τα campaigns που διαθέτει το παιχνίδι, θα τελειώσετε σε κλίμα χόρνο και να δούμε. Δεν είναι μόνο το πλήθος των αποστολών που το κάνουν τεράστιο, αλλά και η

δυσκολία και η "αργή" εξέλιξη του. Απευθυνόμαι σε όλους εσάς τους επίδοξους (-βιτσιόζους) παίκτες, οι οποίοι δεν ησυχάζετε αν δεν τερματίσετε ένα παιχνίδι, προς γνώση και συμμόρφωση.

Το Corsairs GOLD περιλαμβάνει 4 campaigns και 5 adventures με συνολικό αριθμό αποστολών (σούμα δηλαδή) κοντά στις 50! Να τρώει η μάνα και του παιδιού... να δίνει, μια και υπάρχουν ένα σωρό αποστολές. Για να μην πείτε όμως κατευθείαν στα βαθιά, το παιχνίδι

ΣΥΣΤΡΑΦΙΑ
MICROIDS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Windows 95/98, Pentium 166 (200 συνιστώμενο), 32MB RAM (64MB συνιστώμενο), 100MB στο σκληρό δίσκο, κάρτα ήχου SoundBlaster και συμβατές, 2MB κάρτα οθόνης (4MB συνιστώμενο)



Της Φαλκονέρας.



Ουπς...

οάς δίνει μια σανίδα σωτηρίας, το Tutorial, το οποίο περιλαμβάνει 4 αποστολές.

Τα 4 campaigns φέρουν τα ονόματα των τεσσάρων μεγαλύτερων ναυτικών δυνάμεων της εποχής, της Γαλλίας, της Αγγλίας, της Ισπανίας και της Ολλανδίας. Μετά την επιλογή της ναυτικής δύναμης με την οποία θα συνεργαστείτε, αρπάζετε μαγιο, βατροχοπέδιλα, μάσκα, κουβαδάκι και ορμάτε για να δομάσετε τις άγριες θάλασσες. Το κακό με τα campaigns (σ.σ.: Αρχίσαμε το δάψιμο!) είναι ότι για να τα ολοκληρώσετε πρέπει να φέρετε εις πέρας τις αποστολές που σας αναθέτουν ο κυβερνήτης και οι υφιστά-

γωγή, Navigate, το ζουμί του παιχνιδιού, Credits, οι παραγωγοί (όχι προαγωγοί...) και, τέλος, τη Flee, αντί της Quit. Πατώντας λοιπόν Navigate μπαίνετε σε ένα νέο μενού από όπου μπορείτε να επιλέξετε Tutorial, Campaign και Adventures ή να κάνετε Load κάποια σωσμένη (σωσμένη: Saved λέγεται) αποστολή, Options και Quit. Από το Options μπορείτε να ρυθμίσετε την ένταση ήχου, τη μουσική και το επίπεδο δυσκολίας, καθώς το τελευταίο δεν επιτρέπεται να αλλάξει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μεγάλο μείον θεωρώ στην επιλογή Options την απουσία επιλογής για την αλλαγή

ανάλυσης στο παιχνίδι, την ποιότητα γραφικών ή κάτι ανάλογο (σ.σ.: Δεν βάζεις λίγο μέσα το φτυάρι;). Βέβαια, σύμφωνα με το manual, πατώντας το πλήκτρο "D" ενεργοποιείς High/Low Detail, αλλά εγώ δεν είδα καμία διαφορά.

Αφού έχετε επιλέξει είτε campaign είτε adventure, μεταφέρεστε στο κυρίως παιχνίδι. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο τομείς: το χάρτη που καταλαμβάνει τα 2/3 της συνολι-



Ο στόλος μου με φόντο το ηλιοβασίλεμα.

μενός αυτού. Οπότε ξεχάστε το πειρατικό (προς το παρόν), και βάλτε στο μπασούλο το σπαθί, το γάντζο και το μαυρο κάλυμμα για το μάτι. Είστε ένας τιμωρ κουρσάρος, πιστός στον κυβερνήτη.

Τα πράγματα αλλάζουν αν διαλέξετε adventure αντί για campaign. Εδώ το "μαγαζί" διαθέτει 5 περιπετειούλες που διαδραματίζονται σε διάφορες περιοχές της υψηλίου, στις οποίες όλοι θα θέλαμε να είχαμε πάει για διακοπές: Αντίλες, Φιλιππίνες, Σιγγάπوره, Κούβα, Νήσοι Σάλομον (καλέ, εγώ Χαβάη θέλω, πού είναι!). Στις περιπέτειες τα πράγματα είναι πιο χαλαρά. Δεν έχετε τον κυβερνήτη και τα τσουτσέκια του πάνω από το κεφάλι σας να σας πηξουν, διατάζοντάς σας κάνε αυτό, φέρε εκείνο, τρέχα εκεί, σώσε την πόλη κ.λπ. Απλώς πρέπει να ξεπαστρεύσετε από το χάρτη όλους τους εχθρικούς στόλους, με όποιους τρόπους επιθυμείτε (σατανικό γέλιο, μπουα χαχαχαχά).

INTERFACE (ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ)

Επειτα από μία σχετικά μικρή εισαγωγή, μπαίνετε στο κυρίως παιχνίδι, όπου έχετε 4 επιλογές, τις: Intro, όπου ξαναβλέπετε την εισα-



Χωρίς σχόλια.



Ούριος ο άνεμος (πώς και!).



Αραχτός και light στο λιμάνι.

λιμάνια ή να πηγαινούν σε φιλικά λιμάνια και να αράξουν (για κανένα καφεδάκι ίσως). Όταν ένα από τα καραβία σας είναι αγκυροβολημένο σε φιλικό λιμάνι, μπορείτε να αγοράσετε ή να πουλήσετε εμπορεύματα, να επισκευάσετε το πλοίο σας, να αγοράσετε καινούριο πλοίο, να επισκευάσετε τα κτίρια της πόλης, να αγοράσετε κανόνια, οβίδες και πλήρωμα και, τέλος, να μεταφέρετε εξοπλισμό και εμπορεύματα μεταξύ δύο (δικών σας) πλοίων που είναι αγκυροβολημένα στο ίδιο λιμάνι.

Κάποια στιγμή θα χρειαστεί να έρθετε και αντιμέτωποι με εχθρικά σκάφη ή λιμάνια. Υπάρχουν δύο μορφές επιθέσεων σε αντίπαλα σκάφη: να κάνετε ναυ-

μαχία ή boarding. Στη ναυμαχία γίνεται ανταλλαγή κανονιοβολισμών με σκοπό τι άλλο; να κάνετε "ελβετικό τυρί" τον αντίπαλο. Μεσω των ειδικών επιλογών στο δεξιό μέρος της οθόνης (το 1/3 που λέγαμε) μπορείτε να ρυθμίσετε το είδος των κανονιοβολισμών σας. Μπορείτε να επιλέξετε οι κανονιές να κάνουν ζημιο μόνο στα πανιά, μειώνο-

CORSAIRS vs CORSAIRS GOLD

Νικητής αναδεικνύεται το **CORSAIRS GOLD**. Αυτό έλειπε να ήταν καλύτερο το **Corsairs** (σκέτο χωρίς **GOLD**). Παρατήρησα ότι οι αλλαγές στις δύο εκδόσεις εντοπίζονται κυρίως στον τομέα της αντοχής. Πρώτον, τα **Campaigns** από δύο που ήταν έγιναν τέσσερα! Προστέθηκαν αυτά των Ισπανών και των Ολλανδών. Επίσης, στην παλιά έκδοση τα διαθέσιμα κτίρια της πόλης που μπορούσατε να κάνετε upgrade ήταν μόνο η **Dry Dock**, το **Fortress** και το **Lighthouse**, ενώ τώρα προστέθηκε και το **Governor's House**. Η τελευταία βελτίωση αφορά στην προσαρμογή για **Adventures**. Με όλα αυτά τα καινούρια στοιχεία που εμπλουτίζουν το παιχνίδι η αντοχή ανεβαίνει κάβητα. Μπορείτε να παίζετε και να μην τελειώνετε.

Το κακό είναι ότι δεν έχουν γίνει βελτιώσεις στα γραφικά και τον ήχο. Βρε παλικάρια (της **Miscoids**), αφού βγάξετε που βγάξετε μία **Gold** έκδοση, κάνετε και ένα upgrade στα γραφικά και τον ήχο, στον 21ο αιώνα ζούμε, επιτέλους δηλαδή!

Κλείνοντας θα ήθελα να αναφερθώ σε μερικές αλλαγές που θα μπορούσαν να γίνουν, αλλά δεν έγιναν. Ο αριθμός των διαθέσιμων πλοίων είναι ίδιος με αυτόν της παλαιάς έκδοσης. Δώδεκα, ούτε ένα παραπάνω (κλαψ). Επίσης ίδιος είναι και ο αριθμός των **resources** που μπορείτε να εμπορεύεστε, ενώ και οι **units** της μάχης είναι οι γνωστές (βαρετές) τέσσερις. Τέλος, άφησαν και την **GOLD** έκδοση χωρίς **Multiplayer**. Γιατί, βρε παιδιά;

ντας την ταχύτητα του αντιπάλου σκάφους, στο κατάστρωμα και στο αντιπάλω κανόνια και, τέλος, στο πληρώμα τους εχθρικού σκάφους. Αυτό που με ενοχλούσε ιδιαίτερα ήταν ότι τα βλήματα που εξαπολύουν τα σκάφη κατά τη διάρκεια των ναυμαχιών είναι τόσο μικρά που χρειάζεσαι ένα καλό ζευγάρι κιάλια για να τα δεις. Απλώς βασίζεσαι στην αίσθηση της

ακοής: Αρχικά ακούς το "μπουμ". Εν συνεχεία αν ακουστεί "μπλουμ", τότε η βολή αστόχησε, ενώ αν ακουστεί "μπραμ", ευστοχήσατε.

Στο **boarding** κάνετε απόβαση στο αντιπάλω σκάφος με αποτέλεσμα, αν το πληρώμα σας νικήσει το εχθρικό, να πάρετε το σκάφος του αντιπάλου. Βέβαια, για να γίνει αυτό πρέπει να καταφέρει το ένα σκάφος να πλευρίσει το αντίπαλο. Με το

που κάνει ένα σκάφος **boarding** σε ένα άλλο, τότε πάνω από τα δύο σκάφη εμφανίζεται ένα παραθυράκι το οποίο δείχνει τον αριθμό των ανδρών των δύο σκαφών, τη δυνατότητα επιλογής **manual** ή αυτόματης εκτέλεσης από τον υπολογιστή και, τέλος, αντίστροφη μέτρηση 8 δευτερολέπτων. Τι σημαίνει αυτό; Πολύ απλά, ώσπου να τελειώσει ο χρόνος, μπορούν να συμμετάσχουν στο **boarding** και άλλα σκάφη, αλλάζοντας τις αναλογίες στον αριθμό των πληρωμάτων (καλό, ε;). Προς Θεού, μην αφήσετε τον υπολογιστή να κάνει το **boarding**. Μπορεί να έχει γρήγορα αποτελέσματα, αλλά στην κυριολεξία σε πετσόκοβει.

Μόλις τελειώσει το **countdown** και έχετε επιλέξει να διευθύνετε εσείς το **boarding**, η κάμερα μεταφέρεται στο επίμαχο σημείο και το περιβάλλον αλλάζει. Το **Corsairs GOLD** σε αυτό το σημείο θυμίζει έντονα όλα τα **real time (war)** strategies, καθώς βλέπετε το πληρώμα σας από πάνω και τα δύο σκάφη το ένα δίπλα στο άλλο, ενωμένα με σανίδες. Ο χειρισμός είναι απλός: Επιλέγετε τις μονάδες σας και τις οδηγείτε στη μάχη.

Με ενθουσίασε το γεγονός ότι υπάρχει η επιλογή το πληρώμα σας να χρησιμοποιήσει τα σχοινιά του σκάφους σας και, κάνοντας τον **Torzan**, να εισβάλει στο αντιπάλω σκάφος. Βέβαια, υπάρχει και η κλασική μέθοδος (ξενέρωτη), σύμφωνα με την οποία εισβάλλουν στο εχθρικό σκάφος από τις σανίδες. Αρνητικό βρήκα το γεγονός ότι υπάρχουν μόνο τέσσερις **units** σε όλο το παιχνίδι για τα πληρώματα των σκαφών: ο ναύτης, ο αξιωματικός, ο κάπταιν (Χαουκ) και ο κουρσαρός (εσείς δηλαδή).



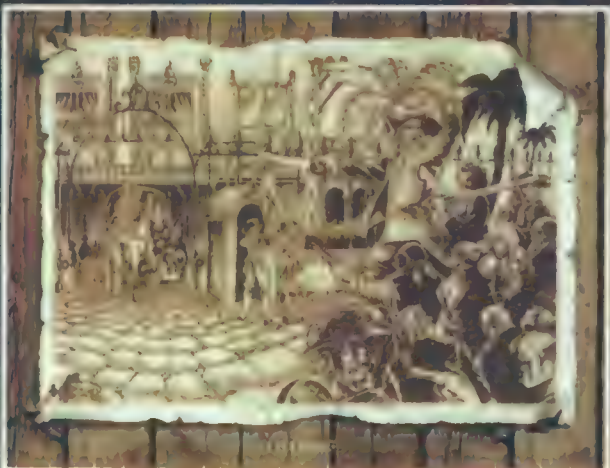
Land Ahoy Captain.

GAMEPLAY

Βασικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το εμπόριο, το οποίο λαβαίνει χώρα από λιμάνι σε λιμάνι. Η διαδικασία απλοποιείται πολύ μέσω του μενού **Cities**, το οποίο σας πληροφορεί ποια πόλη-λιμάνι πουλάει πιο φθηνά κάθε είδος και από ποια αγοράζετε ακριβότερα. Οπότε αγοράζετε φθηνά και πωλάτετε ακριβά. Βέβαια, μόλις τα αποθέματα ενός προϊόντος αλλάξουν στις αποθήκες μιας πόλης, αλλάζουν και οι τιμές αγοραπωλησίας του. Τα εμπορεύσιμα προϊόντα είναι τα εξής έξι: ζάχαρη, καφές, χαλκός, μετάξι, μπαχαρικά και κοσμήματα. Το εμπόριο είναι η σίγουρη αλλά σχετικά αργή μέθοδος για να βγάλετε λεφτά. Ευκολα μπορείτε να κερδίσετε χρήματα καταλαμβάνοντας αντίπαλα σκάφη και λιμάνια με το **boarding**.

Εκτός όμως από το να διακινείτε εμπορεύματα στα λιμάνια μπορείτε να κάνετε επιδιορθώσεις και upgrade στα κτίρια της πόλης, τα: Φάρος, Αποβάθρα, Οχυρό και το Σπιτι του Κυβερνήτη. Κάθε κτίριο έχει τρεις βαθμίδες upgrade. Με τον Φάρο (**Lighthouse**) βλέπετε πιο μακριά γύρω από το λιμάνι σας. Το Οχυρό (**Fortress**) περιλαμβάνει τα κανόνια που έχει στη διαθεσή της η πόλη για να επιτεθεί στα εχθρικά σκάφη, η Αποβάθρα (**Dry Dock**) σας παρέχει τη δυνατότητα να κατασκευάζετε μεγαλύτερα πλοία και, τέλος, το Σπιτι του Κυβερνήτη (**Governor's House**) αντιπροσωπεύει τον αριθμό των ανδρών που θα προστατεύσουν την πόλη σας σε ενδεχόμενο **boarding** αντιπάλου.

Ακόμα στην πόλη μπορείτε να αγοράσετε καινούρια πλοία, να πουλήσετε παλιά ή να τα επιδιορθώσετε. Το **Corsairs GOLD** διαθέτει συνολικά δώδεκα είδη πλοίων, με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα. Τα στοιχεία που καθορίζουν ένα πλοίο είναι 4: η ταχύτητά του, ο



ATTACK!

SHORTCUTS

A	Επιλέγετε όλα τα πλοία που φαίνονται στην οθόνη.
B	Μετακινείστε με τη σειρά στα πλοία σας.
C	Κεντράρετε την οθόνη σας στον κουρσάρο (σας).
D	High/Low Detail γραφικά (διαφορά δεν είδα, πάντως).
H	Ενεργοποιείτε/απενεργοποιείτε την αυτόματη επίθεση στα πλοία σας.
L	"Κλιμάκωτε" την κάμερα στο επιλεγμένο πλοίο.
S	Οαίδη δίνει κόπιντες, απομακρύνει τα πλοία.
S	Οαίδη δίνει εν νέα ιδία.
T	Μετακινείστε με τη σειρά στο φάσμα λιμένων.
+ -	Αλλάζετε την ισχύτητα του παιχνιδιού.
Enter	Πηγαίνετε την κάμερα εκεί όπου ακουστείτε ή τελευταία φωνή.
Ctrl + 0-9	Αποδράστε τις επιλεγμένες μονάδες.
Alt + 0-9	Κεντράρετε την οθόνη στο επιλεγμένο μονάδες.
Esc	Ενεργοποιείται το μενού.

αριθμός των κανονιών, πόσο πληρώμα μπορεί να έχει και πόση χωρητικότητα για εμπορεύματα έχει. Ετσι, υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από πλοία για όλα τα γούστα, είτε αυτά είναι πειρατικά είτε είναι εμπορικά (τα γούστα).

Στο παιχνίδι υπάρχουν και μερικά σκάφη στοιχείων, τα οποία ανεβάζουν κατά πολύ την απόδοση του όσον αφορά στην αντοχή και το gameplay. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να επισκεφθείτε και ουδέτερα λιμάνια, όπου εκτός από το εμπόριο μπορείτε να αγοράσετε και Spy, ο οποίος επιβιβάζεται στα εχθρικά σκάφη. Μόλις επιβιβαστεί ο Spy στο αντίπαλο σκάφος, μπορείτε πλέον να το βλέπετε στο χάρτη και να έχετε αναλυτική πληροφόρηση για τον εξοπλισμό, την επιλογή και τα πληρώμα του. Εντονη είναι η παρουσία στο παιχνίδι των πειρατών, που δυσκολεύουν την κατάσταση καθώς εξαπολύουν επιθέσεις στα πλοία και τα λιμάνια σας. Στην πορεία ρόλο στο παιχνίδι παίζει και η φήμη σας. Όσο πιο διάσημος γίνεται τόσο πιο φθηνά

κόστιζουν τα εμπορεύματα, οι επιδιορθώσεις, τα υγράδια και η αγορά πλοίων (όλα δηλαδή). Για να ανεβάσετε τη φήμη σας πρέπει να στέλνετε τον ίδιο τον κουρσάρο σας (αυτοπροσώπως) στις ναυμαχίες και τα boarding.

Το Corsairs GOLD χαρακτηρίζεται από υψηλό βαθμό ρεαλισμού, σε τέτοιο σημείο που μου έσπασε τα νεύρα. Θα αναφέρω ορισμένα παραδείγματα για να δείτε τι εννοώ.

Αυτός ο καταραμένος ο άνεμος! Δεν ξέρω αν είναι η ιδέα μου, αλλά όποτε κινούσα τα πλοία μου προς μία κατεύθυνση ο άνεμος φυσούσε προς την αντίθετη, με αποτέλεσμα να πηγαίνουν... σαν κοττές. Τέτοια γκαντεμιά δεν μπορεί να συμβαίνει, έλεγα στον εαυτό μου, όλο κόντρα ο άνεμος. Με έφτυσε ο Αϊολος. Απλώς (το ξεπερνάω αυτό και συνεχίζω), το άλλο πρόβλημα που αντιμετώπιζα ήταν κατά τις αγοραπωλησίες μου στα λιμάνια. Εκεί λοιπόν που ήμουν φραγός και μοιραίος, αγκυροβολημένος στο λιμάνι, και κοιτούσα τα κιτάπια μου να δω τι είχε αγοράσει κάθε πλοίο και σε ποια τιμή, για να δω αν με συνέφερε να το πουλήσω, έρχονταν εχθρικά σκάφη στο σημείο όπου είχα αγκυροβολημένο το πλοίο και με γέμιζαν τρύπες.

Corsairs GOLD άνευ Multiplayer γίνεται. Βρε γίνεται και παραγίνεται. Μα γιατί, ώρε προγραμματιστές της Microids, δεν βάλατε και μία επιλογή για Multiplayer, αφού το παιχνίδι πληροί όλες τις προϋποθέσεις. Συν τοις άλλοις strategy την σημερινή ημεραν άνευ Multiplayer είναι καταδικασμένο να μείνει στο περιθώριο. Αν δεν μπεις λίγο στο Net να πλακωθείς με κανένα παλικάρι, δεν γίνεται δουλειά.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μέτρια. Πλοία, λιμάνια και χάρτης είναι σχεδιασμένα πολύ λιπα, σε χαμηλή ανάλυση, με μουντά χρώματα, λες και είναι σκονισμένα. Τα δε πλοία είναι δυοδιάκριτα, όταν βρισκόσαι στο χάρτη. Ναι μεν υπάρχουν 12 διαφορετικά πλοία, τα οποία όμως περίπου ανά τριάδες μοιάζουν μεταξύ τους και άντε εσύ να ξεχωρίσεις τι είδους σκάφος είναι το καθένα.

Τα μέλη του πληρώματος κατά τη διάρκεια του boarding φαίνονται συμπαθέστατα. Το μόνο που κουράζει είναι η μικρή ποικιλία στις units του πληρώματος. Όλο ναύτες βλέπεις. Για παράδειγμα, σε ένα πλήρωμα 30 ατόμων βλέπεις 25 ναύτες, 4 αξιωματικούς και τον αρχηγό, ο οποίος μπορεί να είναι είτε ο κάπταν είτε ο κουρσάρος.



Πειρατές στο πλοίο μου.

"Καλά τα λες, βρε μάγκα" θα μου πείτε "δεν είναι όμως μόνο τα γραφικά που κάνουν το παιχνίδι". Μαρέ και εγώ μαζί σας είμαι, αλλά δεν μπορείς, κυρία Microid, από τη μια να βγαζεις το Amerzone, το οποίο σπάει κόκαλα με τα γραφικά του, και από την άλλη να αφήνεις το Corsairs GOLD στο έλεος του Θεού. Εμείς δηλαδή των strategies δεν αξίζουμε κάτι καλύτερο σε ό,τι αφορά τα γραφικά. Μόνο οι adventure-άδες και RPG-άδες θα παίρνουν το καλύτερο κομμάτι της πίτας. Δίκιο δεν έχω, βρε παιδιά, πείτε και εσείς.

ΗΧΟΣ

Σε ό,τι αφορά τον ήχο το Corsairs GOLD δεν το πάει και πολύ καλά. Ο ήχος των σπαθιών και των κανονιοβολισμών έπειτα από ένα σημείο γίνεται απελπιστικά μονότονος. Η μουσική που κοσμεί το παιχνίδι είναι εμπλουτισμένη με κομμάτια παγμένα με φλόουτο και βιολί. Στην αρχή θα σας αρέσει, αλλά εξαιτίας του μικρού αριθμού τραγουδιών (πέντε είναι όλα κι όλα) σιγά σιγά θα αρχίσετε να τα βαριέστε.

Οι φωνές που ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι αρκετά συμπαθητικές, αν εξαιρέσουμε εκείνον τον τύπο που πετάγεται κάθε λίγο και λιγάκι και σας αναφέρει ότι έχετε μήνυμα από τον κυβερνήτη: "Message from the governor has just arrived". Ακόμη μία φορά να την ακούσω, θα πάσω νευρικό κλονισμό.

Ε Π Ι Λ Ο Σ Η Σ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

GAMEPLAY

ΑΝΤΟΧΗ

77

Μετρήσης μετρησιτών τα πάντα μετρήσιμα. Θα ξυπνήσει πάντως πολλές αναμνήσεις σε όσους θυμούνται το Pirates GOLD.

Με δυο λόγια...

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

FORD RACING

REVIEWER

ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΛΟΣΚΑΜΠΗΣ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

82%

Το Ford Racing αποτελεί προϊόν της συνεργασίας της Ford με την Empire Interactive. Πρόκειται για έναν καθ' όλα αξιοπρεπή εξομοιωτή αγώνων ταχύτητας, αφού συνδυάζει ελκυστικά γραφικά, υψηλή τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων οδηγών και ρεαλιστική αναπαράσταση των μοντέλων της Ford. Συγκεκριμένα, περιλαμβάνονται 12 από τα τελευταία μοντέλα της εταιρίας, από το χαμηλού κόστους KA μέχρι το εντυπωσιακό αγωνιστικό GT 90. Η μουσική του παιχνιδιού φλερτάρει με την ηλεκτρονική pop και, αν και συνολικά δεν είναι ιδιαίτερα πρωτότυπη, περιλαμβάνει μερικά πολύ ατμοσφαιρικά κομμάτια που ώρες ώρες θυμίζουν δουλειά των David Bowie και Reeves Gabrels. Το μόνο σοβαρό πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ότι απευθύνεται σε μία πολύ εξειδικευμένη κατηγορία καταναλωτών, ενώ έχουν γίνει και κάποιες -κατά τη γνώμη μου- πολύ σοβαρές παραλείψεις. Καταρχήν, στο παιχνίδι δεν θα βρείτε τίποτα άλλο από αυτοκίνητα της Ford. Το γεγονός αυτό μειώνει κατακόρυφα το ενδιαφέρον του ανταγωνισμού κατά τη διάρκεια του αγώνα, γιατί η αδρεναλίνη σε τέτοιου είδους παιχνίδια ανεβαίνει σε μεγάλο βαθμό από την "κόντρα" μεταξύ αυτοκι-



νήτων με παρόμοιες δυνατότητες. Επομένως, γίνεται αντιληπτό ότι δεν θα χαιρέσετε ιδιαίτερα να προσπερνάτε τα καμένα τα KA με το GT 90 σας! Επιπλέον, αν και υπάρχει η δυνατότητα Career Mode, δεν είναι ιδιαίτερα ελκυστική, αφού ξεκινάτε αναγκαστικά με το KA, και μάλιστα με το μοντέλο 97, και για να αποκτήσετε τα πιο εξελιγμένα αυτοκίνητα, είστε υποχρεωμένοι να τα κερδίσετε! Και μη νομίζετε ότι είναι εύκολο, καθώς, όπως προανέφερα, η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων οδηγών κινείται σε πολύ υψηλά επίπεδα και δεν κάνουν τραγικά λάθη, ενώ κοιτάζουν να σας κλείσουν κιάλας ή να σας πετάξουν έξω από το δρόμο... Όσο για τις πίστες, αν και είναι καλοσχεδιασμένες, έπειτα από λίγο καταντούν μονότονες. Σημαντικό ρόλο σε αυτό παίζει η παντελής έλλειψη ειδικών εφέ. Ας μιλήσουμε για τις παραλείψεις τώρα. Δύο από αυτές είναι ιδιαίτερα σημαντικές και επηρεάζουν αρνητικά το gameplay. Έχετε δει αυτοκίνητο χωρίς χειρόφρενο ή racing game χωρίς τη δυνατότητα ελέγχου του αυτοκινήτου από τη θέση του οδηγού; Δεν ξέρω τι σκέφτηκαν οι δημιουργοί του παιχνιδιού, εγώ απλώς κρίνω το αποτέλεσμα. Έπειτα από μία τέτοια τρύπα, άλλες μικροελλείψεις όπως η απουσία Navigator που θα προειδοποιεί τον οδηγό για τις στροφές περνάνε σε δεύτερη μοίρα. Ισως έπειτα από όλες αυτές τις γκρίνιες σάς παραξενέψει η υψηλή βαθμολογία που έδωσα στο παιχνίδι. Δεν

μπορώ να παραβλέψω όμως την άφογη εξομοίωση της οδικής συμπεριφοράς όλων των οχημάτων, καθώς και τη σχολαστική τήρηση κρίσιμων νόμων της φυσικής (αν και η κατάσταση των αυτοκινήτων δεν επηρεάζεται καθόλου από τα τρακαρίσματα). Επίσης, οφείλω να σχολιάσω θετικά την αντίδραση των τεχνικών της Empire, που απάντησαν πρόθυμα και έγκαιρα στις ερωτήσεις που τους έθεσα (μέσω e-mail). Τελικά, αν είστε φίλοι της Ford ή έστω του μεγάλου πρόσφατου μεταγραφικού αποκτήματός της, του Colin MacRae, αξίζει να δοκιμάσετε το Ford Racing.

FOX SPORTS NBA BASKETBALL 2000

REVIEWER

ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΛΟΣΚΑΜΠΗΣ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

76%

Είναι το τρίτο παιχνίδι μπάσκετ που κυκλοφορεί σε μικρό χρονικό διάστημα. Όπως και τα άλλα δύο (NBA Live και NBA Inside Drive) αναφέρεται στο μαγικό κόσμο του NBA, ενώ διαθέτει επίσημη άδεια για να χρησιμοποιήσει τα ονόματα των παικτών και των ομάδων. Θα ξεκαθαρίσω κάτι εξ αρχής: Δεν πρόκειται για ένα ιδιαίτερα κακό παιχνίδι, αλλά το ερώτημα είναι, ποιος και γιατί να το αγοράσει, όταν στην αγορά κυκλοφορούν ήδη δύο σαφώς ανώτερα προγράμματα. Μπορεί το πρόγραμμα της FOX Sports να έχει τηλεοπτικά εφέ, όπως το Live, αλλά είναι σαφώς χειρό-



τερης ποιότητας. Κι αν το συγκρίνετε με το Inside Drive, θα διαπιστώσετε ότι βρίσκεται μίλια πίσω στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης των παικτών. Επιπλέον, θα ήθελα να σταθώ σε μερικά σημεία στα οποία χρειάζεται άμεση βελτίωση:

1. Είναι πολύ εύκολο.

Ακόμα και στο All-Star

Mode θα το κερδίσετε άνετα ύστερα από μια -δυο- ώρες.

2. Το σύστημα βολών δεν βολεύει. Εγώ τουλάχιστον δεν μπορούσα να σταυρώσω βολή με γενικά εύστοχους παίκτες. Είναι βέβαια διαφορετικό από τα συνηθισμένα, έπρεπε όμως να δουλευτεί περισσότερο.

3. Έχει ένα τρομερό bug, αφού στις 6 από τις 7 φορές που το έπαιξα έκανε crush κατά τη διάρκεια του αγώνα και με άφηρε στα κρύα του λουτρού.

4. Όσο και να χτυπιέστε, είναι αφύσικα δύσκολο να βάλετε jump shoot. Αντίθετα, είναι πανεύκολο να περάσετε την μπάλα στη ρακέτα και να καρφώσετε στα μούτρα του αντιπάλου.

5. Η κίνηση των παικτών είναι σπαστή.

6. Είναι εξαιρετικά δύσκολο να παίξετε άμυνα. Αντίστοιχα, όταν επιτίθεστε, αρκεί να γυρίσετε λίγο την μπάλα και, θα με θυμηθείτε, όλο και κάποιος θα μείνει αμαρκάριστος...

Είναι κρίμα, γιατί έτσι παραβλέπονται τα θετικά στοιχεία του παιχνιδιού, που είναι η ταχύτητα και η αποτελεσματικότητα με την οποία είναι δυνατόν να εκδηλωθεί ο αιφνιδιασμός, τα πολλά είδη καρφωμάτων, οι απεριόριστες δυνατότητες τοποθέτησης της κάμερας στο replay και η καινούρια δυνατότητα "go to player" (με το πάτημα ενός πλήκτρου, ο παίκτης που έχει στην κατοχή του την μπάλα την περνάει αυτόματα στον καλύτερο παίκτη σας).

Βιάστηκε η FOX Sports... Με λίγη δουλειά ακόμη θα μπορούσε να παρουσιάσει έναν πολύ καλύτερο τίτλο.

12 O'CLOCK HIGH: BOMBING THE REICH

REVIEWER

ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΟΥΡΝΙΣΤΑΚΗΣ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

50%

Η TalonSoft είναι γνωστή για την πληθώρα των τίτλων στρατηγικής που έχει δημιουργήσει. Μία από τις πρόσφατες κυκλοφορίες της είναι το 12 O'clock High. Πρόκειται για έναν τίτλο turned based στρατηγικής, του οποίου το σενάριο βασίζεται στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και κυρίως στο τέλος του, όπως καταμαρτυρεί και η ονομασία του, όταν οι σύμμαχοι βομβάρδιζαν ανηλεώς το Γ' Ράιχ. Το παιχνίδι βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στο παλαιό ποτέ Battle of Britain. Οι προγραμματιστές αναφέρουν χαρακτηριστικά πως όσοι έχουν ασχοληθεί με το Battle of Britain δεν θα αντιμετωπίσουν πρόβλημα στην προσαρμογή τους στον τίτλο. Το μεγάλο

πλεονέκτημα του 12 O'clock High έγκειται στη λεπτομέρεια. Μόλις ξεκινήσετε κάποιο campaign, θα αναλάβετε τη διοίκηση ολόκληρης της αεροπορικής συμμαχικής δύναμης, δηλαδή Αγγλους και Αμερικανούς. Βλέποντας κάποιο αεροδρόμιο, έχετε



στη διάθεσή σας λεπτομερείς πληροφορίες γι' αυτό: μπορείτε να δείτε πόσα αεροσκάφη διαθέτει, ποια είναι σε ετοιμότητα, ποια υπό επισκευή, το ηδικό των πιλότων, την αξία των διοικητών κ.ο.κ. Επίσης μπορείτε να μελετήσετε έναν έναν τους τύπους των μαχητικών που σταθμεύουν στο εκάστοτε αεροδρόμιο, για να γνωρίσετε τα χαρακτηριστικά τους, όπως τι ρόλους μπορούν να αναλάβουν, τι εμβέλεια διαθέτουν και τον οπλισμό τους, στοιχεία που σίγουρα χρησιμοποιούν προτού τα στείλετε σε κάποια αποστολή. Αναλόγως της κατάστασης ή των συνθηκών που επικρατούν, μπορείτε να μετακινήσετε τις μονάδες σας σε άλλες βάσεις ή να βάλετε κάποιες από αυτές να περιπολούν για να αποτρέψουν τυχόν επιδρομές του εχθρού. Φυσικά, έχετε πληρέστατη εικόνα για το τι γίνεται στην αντίπερα όχθη της Μάγχης, δηλαδή στην Ευρωπαϊκή ήπειρο: πού υπάρχουν ραντάρ του εχθρού, αντιαεροπορικά, στρατόπεδα, σιδηροδρομικοί σταθμοί, εργοστάσια, πόλεις και αεροδρόμια, γνωρίζετε τι αεροσκάφη εφορμούν από εκεί, τα πάντα δηλαδή για τον καλύτερο δυνατό σχεδιασμό των αποστολών. Ένας παράδεισος με άλλα λόγια για όσους λατρεύουν τη λεπτομέρεια. Δυστυχώς, όμως, τα ανωτέρω δεν συνοδεύονται από τα κατάλληλα gameplay και χειρισμό, τους πιο νευραλγικούς τομείς ενός σύγχρονου παιχνιδιού.

Το 12 O'clock High είναι εξαιρετικά δύσκολο στο χειρισμό του και το εγχειρίδιο δεν με βοήθησε ιδιαίτερα να κατανοήσω πώς θα μπορέσω να σχεδιάσω μία επιτυχημένη αποστολή. Τα γραφικά είναι καθαρά διαδίστατα και θυμίζουν αυτά των αρχών της προηγούμενης δεκαετίας. Εκεί όπου λαμβάνουν χώρα οι αερομαχίες και οι βομβαρδισμοί εμφανίζεται ένας χάρτης στον οποίο υπάρχουν σύμβολα που δείχνουν τι υπάρχει στο σημείο εκείνο (αεροδρόμιο, εργοστάσιο κ.λπ.). Τα γραφικά των αεροπλάνων δεν είναι ό,τι καλύτερο έχω δει. Κρίνοντας από το όμορφο εισαγωγικό βίντεο, πίστευα πως αυτό το χάλι θα το συμμαζεύαν οι αερομαχίες και θα έβλεπα κάποιες μάχες. Διαψεύστηκα όμως. Οι αερομαχίες και οι βομβαρδισμοί γίνονται επί χάρτου και ένα μικρό text εμφανίζεται ενημερώνοντάς σας για τα αποτελέσματα κάθε επίθεσης. Απαράδεκτο, καθώς δεν δίνει την παραμικρή αίσθηση δράσης. Αισθάνεσαι ότι δεν συμμετέχεις καθόλου.

Όσοι από εσάς προτιμούν τέτοιου είδους turn based παιχνίδια στρατηγ-

κής και δεν σας απασχολούν τα γραφικά, οι ήχοι και η δράση, τότε είναι ο ιδανικός τίτλος, μια και μπορείτε να αναπτύξετε όλες τις στρατηγικές ικανότητές σας. Από εκεί και πέρα, το παιχνίδι δεν είναι ικανό να καθηλώσει επί της οδού τον gamer. Μην ξεχνάμε, όμως, πως ο τελικός κριτής είστε εσείς, οι gamers.

WALL STREET TRADER

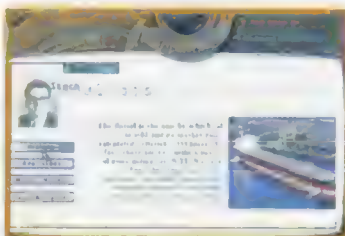
REVIEWER

ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΟΥΡΝΙΣΤΑΚΗΣ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

72%

Αισθάνεστε πως είστε ένας εκκολλημένος/η επιχειρηματίας ή θέλετε να πλουτίσετε κι άλλο παίζοντας στο χρηματιστήριο; Με το Wall Street Trader σίγουρα θα έχετε την ευκαιρία να εξασκηθείτε και να "μπείτε" σε όλα τα κόλπα του χρηματιστηρίου. Το Wall Street Trader είναι μία δημιουργία της Monte Cristo Multimedia και αποτελεί ένα business simulation. Το σενάριο είναι απλό. Το χρηματιστήριο της Wall Street είναι σχεδόν υπό κατάρρευση και νέο κραχ απειλεί την οικονομία της Αμερικής και όχι μόνο, μια και γνωρίζουμε πως κάτι τέτοιο θα επηρέαζε ολόκληρο τον κόσμο. Εσείς, υπό τις οδηγίες του λόρδου Φλέμινγκ, ενός πανίσχυρου και ζάμπλουτου επιχειρηματία, θα είστε εκείνος που θα προσπαθήσει να αναμορφώσει το χρηματιστήριο και φυσικά να γίνει ο κυρίαρχος του παιχνιδιού, κερδίζοντας παράλληλα πολλά, μα πάρα πολλά χρήματα. Φυσικά, τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά, διότι μπορεί το σενάριο να είναι φανταστικό, οι συνθήκες όμως είναι πέρα για πέρα πραγματικές. Όλα όσα επηρεάζουν την πορεία ενός χρηματιστηρίου θα τα συναντήσετε. Ετσι, μπορεί να θέλετε να αγοράσετε μετοχές πετρελαίου και ο βασιλιάς της Σαουδικής Αραβίας να αποφασίσει να ανεβάσει τις τιμές των βαρελιών πετρελαίου που θα εξαγάγει και να ρίξει τις τιμές των μετοχών ή να ξεσπάσει κρίση στο Υψηλό ή κάποια καταστροφή. Θα πρέπει να αγοράζετε ή να πουλάτε την κατάλληλη στιγμή και να επενδύετε ύστερα από ενδελεχή μελέτη των καταστάσεων και των συνθηκών που επικρατούν. Ωστόσο για να παίξετε αυτόν τον τίτλο, είναι απαραίτητες κάποιες γνώσεις γύρω από το συγκεκριμένο αντικείμενο. Έχετε τη δυνατότητα να μελετήσετε σε μεγάλο βάθος κάποια μετοχή πριν να την αγοράσετε και να παρακολου-



θήσετε λεπτομερείς βιντεοσκοπημένες αναλύσεις γύρω από αυτήν ή ακόμα και να δείτε αναλύσεις μέσα από το Internet και συγκεκριμένα από το Yahoo. Οι αγοραπωλησίες, οι επενδύσεις, η παρακολούθηση των ειδήσεων και των νέων γίνονται μέσα από ένα interface, από όπου ελέγχετε και παρακολουθείτε τα πάντα. Το interface αυτό είναι κάπως εκκεντρικά σχεδιασμένο, αλλά είναι εύχρηστο όπως και η πλοήγηση στα επιμέρους υπομενού. Για να φέρετε σε πέρας τις αποστολές που θα σας ανατίθενται, έχετε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα στη διάθεσή σας, συνεπώς κάποιες αποφάσεις θα πρέπει να τις παίρνετε γρήγορα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσετε ορισμένα cut-scenes, τα οποία θα αφορούν είτε σε briefings αποστολών είτε σε εξελίξεις γύρω από ορισμένα θέματα. Το αξιοσημείωτο έγκειται στο γεγονός ότι στα cut-scenes έχει γίνει χρήση κανονικών ηθοποιών και σκηνηκών, μη περιμένετε όμως να δείτε γνωστά ονόματα. Πρόκειται για έναν ολοκληρωμένο τίτλο όσον αφορά στον κόσμο του χρηματιστηρίου και των επενδύσεων, αλλά το μεγάλο μειονέκτημά του έγκειται στο ότι απευδύνεται σε συγκεκριμένο κοινό, σε ανθρώπους οι οποίοι ασχολούνται με το χώρο.

PC

HINTS & TIPS

Γεια σας, καλοί μου φίλοι. Να μαστε πάλι μαζί και γι' αυτό το τεύχος. Επιτέλους στη στήλη, έπειτα από πολύ καιρό, υπάρχει συμμετοχή από εσάς και συγκεκριμένα από τους Χρυσόμαλλο Παναγιώτη και Βενιέρη Σπύρο. Επίσης ευχαριστώ τον Σπύρο Συμεωνίδη για τα cheats που έστειλε (για το Revenant), αλλά, όπως θα είδες, φίλε μου, είχαν δημοσιευθεί στο προηγούμενο τεύχος. Δεν πειράζει, όμως, αρκεί που προσπάθησες. Ελπίζω οι κινήσεις αυτές να δραστηριοποιήσουν και τους υπόλοιπους και το γεγονός αυτό να αποτελέσει μια καλή αρχή για το μέλλον.

Του Nosferatu,
Prince of Darkness

RESIDENT EVIL 2

(του Παναγιώτη Χρυσόμαλλου)

Ανοίξτε το Registry των Windows και ψάξτε για τον κατάλογο του



παιχνιδιού. Αλλάξτε με το νούμερο 16 την τιμή του πεδίου special, για να γίνουν διαθέσιμα τα Extreme Battle και οι κρυφοί χαρακτήρες Tofy και 4th Survivor.

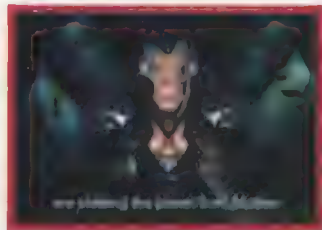
FINAL FANTASY 7

(του Σπύρου Βενιέρη)

Το Red Sand Weapen είναι με διαφορά ο δυσκολότερος αντίπαλος στο παιχνίδι. Αν και η εξολόθρευση του δεν είναι απαραίτητη για να τελειώσει το παιχνίδι, πάντα αποτελεί πρόκληση μία νίκη εις βάρος του. Να, λοιπόν, ο τρόπος: Χρειάζονται 2 HP plus και ένα Magic Plus. Πάρτε το Cid και βάλ-



τε στο scimitar το spell "Knights of the Round" με HP adsorb materia. Φροντίστε επίσης να έχετε το Command Counter με MIMÉ στην πανοπλία σας. Επίσης, καλό θα είναι να



φοράτε και το Ribbon. Και μετά τα προκαταρκτικά η δράση: Σκοτώστε τα άλλα δύο μέλη της ομάδας σας και μπειτε στην έρημο για να ξεκινήσετε τον αγώνα. Το Weapen θα κρύψει αμέσως τα νύχια του. Αμέσως cast Knights of the Round on the claws. Για τον υπόλοιπο αγώνα χρησιμοποιήστε το MIMÉ. Σε ένα τέταρτο το πολύ θα το έχετε νικήσει, χωρίς να υποστείτε την παραμικρή φθορά!

MIGHT & MAGIC 6

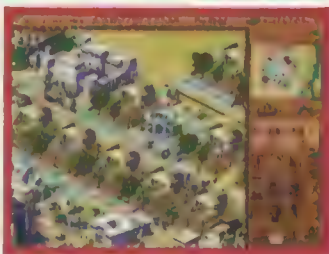
(του Σπύρου Βενιέρη)

Μπροστά από οποιαδήποτε πόρτα, πίσω από την οποία υπάρχουν τέρατα (αυτό δείχνει το spell Wizard Eye στο χάρτη, αλλά και οι αισθητήρες κάθε χαρακτήρα που γίνονται κόκκινοι), κάνετε 2-3 βήματα πίσω και πατήστε το πλήκτρο Page Down μέχρι το τέρμα. Ως διά μαγείας, αν και η πόρτα παραμένει κλειστή, όλα τα τέρατα γίνονται ορατά. Από εκεί που είστε, αρχίστε να τα χτυπάτε με τόξο ή με τα spells Inferno και Ring of Fire. Θα σας πάρει περισσότερο χρόνο να τα σκοτώσετε, αλλά δεν θα χρειάζεστε μετά επισκέψεις σε ναούς και taverns για θεραπεία.

PHARAOH

Εδώ σίγουρα δεν χρειάζονται πολλές συστάσεις, καθώς στο προηγούμενο τεύχος είχαμε αναλυτική παρουσίαση του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Επίσης, θα θυμάσαστε πως στο εν λόγω τεύχος είχαμε και σχετικά cheats. Τώρα λοιπόν ήρθε η ώρα να μάθετε ακόμα τρία νέα κολπάκια, που θα σας βοηθήσουν σίγουρα να γίνετε μια ώρα αρχύτερα... Φαραώ.

● Αν θέλετε να καταστρέψετε



όλα τα αντίπαλα πολεμικά πλοία, τότε πατήστε τα πλήκτρα Ctrl, Alt, Shift κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πληκτρολογήστε fury of seth.

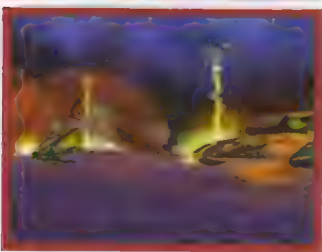
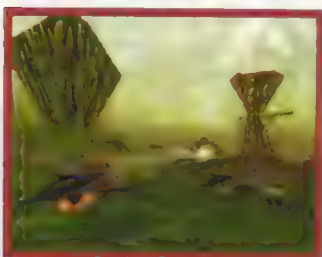


● Αν τώρα θέλετε να περάσετε άμεσα κάποιο επίπεδο, πατήστε ξανά τα παραπάνω πλήκτρα και αυτή τη φορά γράψτε pharaohs tomb.

● Για να αναβαθμίσετε όλα τα οικοδομήματα, πατήστε ξανά τα παραπάνω πλήκτρα και γράψτε living large.

BATTLEZONE II

Η "ζώνη της μάχης" μέρος 2ο κατέφθασε και οι φίλοι του είδους μπορούν να ριχθούν σε αυτή. Δεν νομίζω πως μια μικρή βοήθεια από αυτή τη στήλη θα τους άφηνε αδιάφορους. Ετσι, αν θέλετε, μπορείτε, κρατώντας πατημένο το Ctrl, να πατήσετε το πλήκτρο "~", ώστε να ανοίξετε την κονσόλα. Από εκεί δώστε κάτι από τα ακόλουθα:



- **game.cheat bzbody:** Άπειρες ασπίδες.
- **game.cheat bzfree:** Αποκτάτε άπειρους (στον αριθμό) πιλότους και πηγές.
- **game.cheat bzradar:** Δείτε το χάρτη ολοκληρωμένο.
- **game.cheat bzint:** Αποκτήστε απεριόριστο οπλισμό.



CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC



Ενα παιχνίδι δράσης που κατορθώνει και συνδυάζει στοιχεία από Quake και Might & Magic και αναμένεται να κάνει ιδιαίτερη αίσθηση. Όσοι από εσάς το έχετε ήδη προμηθευτεί, μπορείτε, πατώντας Enter ενώ παίζετε, να δώσετε έναν από τους κωδικούς που ακολουθούν (μαζί με το "~" στην αρχή) για να πετύχετε το αντίστοιχο



αποτέλεσμα.

- - **EMBIGGENME:** God mode
- - **CRAZYGUY:** Αποκτάτε όλα τα spells και όλο το mana.
- - **WHOA!** Μπορείτε πλέον να πετάξετε!
- - **UBERLOAD:** Πηγαίνετε σε κάποιο τυχαίο level.
- - **SHOWFPS:** Σας δείχνει το framerate.
- - **DEBUG:** Δείτε πληροφορίες για το debug.
- - **3DNOW!** Ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί την υποστήριξη για τον εν λόγω επεξεργαστή της AMD.
- - **CSWIRE:** Landscape on/off.

CUTTHROATS

Ενα παιχνίδι που σας δίνει τη δυνατότητα να γίνετε ο φόβος και ο τρόμος των επτά θαλασσών. Εδώ δεν θα βρείτε τίποτα κωδικούς για πρόσβαση σε όπλα, πλοία και τα σχετικά, αλλά μερικές χρήσιμες συμβουλές που θα σας βοηθήσουν να γίνετε ο κυρίαρχος της θάλασσας.

- Ποτέ μη βάζετε τους ναύτες σας να συμμετέχουν σε μία μάχη,



καθώς δεν προσφέρουν τίποτα, και το μόνο που μπορεί να συμβεί είναι να ξεμείνουν από πλήρωμα. Επίσης, είναι πολύ σημαντικό να ελίσσετε συνεχώς, όταν κάποιο εχθρικό κανόνι επιμένει να σας σημαδεύει.

● Όταν ξεκινάτε μία περιπέτεια, λεηλατήστε πρώτα τις πόλεις για να μαζέψετε αρκετά χρήματα, ώστε να αγοράσετε άλλο ένα μικρό καράβι (στοιχίζει γύρω στα 1.500 gold pieces).

● Πριν να ξεκινήσετε μια σειρά από θαλάσσιες μάχες, ναυτολογήστε όσο περισσότερο κόσμο



μπορείτε, καθώς θα τους χρειαστείτε για τις εμπλοκές ακόμη και με ασήμαντους εχθρούς.

● Προτού ξοδέψετε τα λάφυρά σας για να τελειώσετε μια περιπέτεια, ξεχυθείτε για μια τελευταία επίθεση σε ανοιχτή θάλασσα, ώστε να σκοτωθούν μερικοί από το πλήρωμά σας. Αυτό θα σας κάνει να δείχνετε πιο εντυπωσιακοί κατά την είσοδό σας στο λιμάνι.

● Όταν καταδιώκετε ένα πλοίο, αρχίστε να επιτίθεστε με Chain Shot και σκοτώστε αρχικά μόνο τους ναύτες (αυτό θα κάνει το εν λόγω πλοίο πιο αργό). Εν συνεχεία, γυρίστε το σε Grape Shot και στοχεύστε πλέον στο κατάστρωμα (με αυτό τον τρόπο θα σκοτώσετε τους crewmen που βρίσκονται εκεί). Αφού λοιπόν βγάλετε από τη μέση έναν σεβαστό αριθμό εχθρών, ξεκινήστε την τελική επίθεσή σας για να καταλάβετε το αντίπαλο πλοίο.

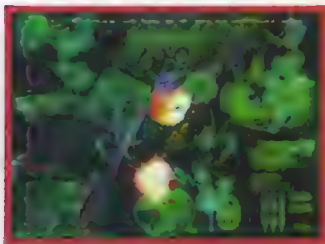
● Θα βρείτε τα πράγματα πιο εύκολα εάν παραμένετε σε ένα απλό πλοίο και το αναβαθμίζετε, παρά μεγαλώνοντας διαρκώς το στόλο σας.

● Αν εμπλακείτε σε ναυμαχία που περιλαμβάνει πολλά πλοία, μπορείτε να διευκολύνετε τα πράγματα (για εσάς εννοείται) με το να επιλέξετε να ελέγχετε μόνο το ηγετικό πλοίο και να αφήσετε στον υπολογιστή τον έλεγχο των υπολοίπων.

HINTS & TIPS

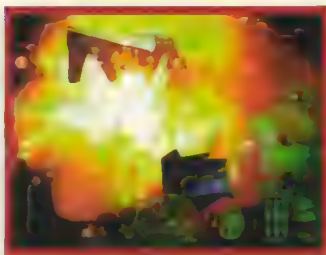
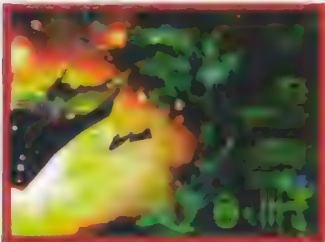
DESCENT: FREESPACE 2

Ωρα για διαστημικές μάχες τώρα με μερικά κολπάκια για αυτό το πολύ καλό Space-combat simulator. Ενώ παίζετε πληκτρολογήστε www.freespace2.com. Θα πρέπει να εμφανιστεί ένα μήνυμα που



θα αναγράφει "Cheats Activated". Αυτό ήταν! Από εδώ και πέρα, πραγματοποιώντας τους ακόλουθους συνδυασμούς πλήκτρων, θα έχετε το ανάλογο αποτέλεσμα. Κρατήστε, λοιπόν, πατημένο το "Alt" και συνάμα πατήστε:

- **C:** Και στέλνεται μήνυμα στον εχθρό.
- **Shift C:** Toggle availability of countermeasures for all ships.



- **K:** Σκοτώνετε τον επιλεγμένο στόχο.
- **Shift K:** Καταστρέφεται το υποσύστημα στόχευσης.
- **Alt K:** Προκαλείτε 10% ζημιά στον εαυτό σας.
- **I:** Γίνεστε άτρωτοι.
- **Shift I:** Μεταβάλλει την προσασία του στόχου.
- **Shift W:** Απειρα όπλα για όλα τα σκάφη (και του δικού σας).
- **W:** Το ίδιο αλλά μόνο για εσάς.
- **G:** Ολοκληρώνετε όλα τα πρωτεύοντα goals.
- **Shift G:** Ολοκληρώνετε όλα τα secondary goals.
- **Alt G:** Ολοκληρώνετε όλα τα bonus goals.

Σημείωση: Δεν μπορείτε να προσχθείτε στην αποστολή εάν έχετε ενεργοποιήσει το cheat mode, εκτός και αν... ξεκινήσετε μια απλή αποστολή και ενεργοποιήσετε το cheat για τον άπειρο οπλισμό. Εν συνεχεία, εγκαταλείψτε την αποστολή αυτή -δεν χρειάζεται να την τελειώσετε- και επιστρέψτε σε μια campaign. Τώρα θα έχετε άπειρο οπλισμό και θα μπορείτε να προάγεστε.

DRIVER

Μετά λοιπόν τον ξυλοδαρμό του συντάκτη που έκανε την παρουσίαση (δείτε σχετικά στον Καζαμία του προηγούμενου τεύχους), σας δίνω και εγώ μερικά cheats για αυτό το αρκετά επιτυχημένο παιχνίδι. Για να μπορέσετε να ενεργοποιήσετε το ανάλογο Mode, θα πρέπει να δώσετε ένα από τα παρακάτω στον πίνακα των High Scores ώστε να επιτύχετε την αντίστοιχη λεπουργία.

- **NJW280172:** Γρήγορα οχήματα.



- **WAC271074:** Απαλλάσσετε από την ενοχλητική παρουσία της αστυνομίας.
- **RUS3L:** God Mode.
- **TMR300866:** Credits.
- **ANJW16696:** Ξεκινάτε το παιχνίδι ως καταζητούμενο (και αναγνωρισμένο στον υπόκοσμο) πρόσωπο.



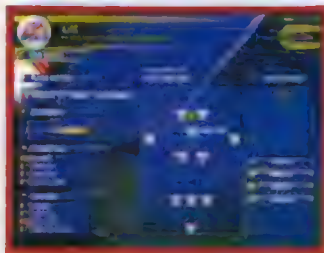
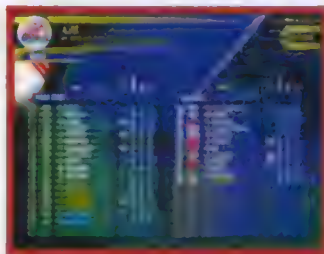
Αν τώρα τα βρίσκετε ολίγον... μαστούνια για να περάσετε την Training Mission και να μπειτε στην κανονική υπόθεση του παιχνιδιού, δείτε τι πρέπει να κάνετε: Καταρχήν, κάνετε ένα αντίγραφο του αρχείου MLADDER.DML, το οποίο βρίσκεται στο directory Data του παιχνιδιού. Ανοίξτε το πρωτότυπο με το Notepad ή κάποιον παρεμφερή editor και σβήστε τις εξής γραμμές:

INTERVIEW QUITONFAIL

Τέλος, σώστε το αρχείο, και όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα έχετε άμεση πρόσβαση στις αποστολές του.

FA PREMIER FOOTBALL MANAGER 2000

Να και ένα παιχνίδι ποδοσφαιρικού management, στο οποίο παίρνετε τα ηνία μιας αγγλικής ομάδας και προσπαθείτε να την οδηγήσετε στο δρόμο προς τη δόξα (και το χρήμα). Αν θέλετε και εδώ μία χείρα βοήθειας, προβάτε τις εξής παραμέτρους στη



συντόμηση (shortcut) του παιχνιδιού (π.χ. "C:\Program Files\EA SPORTS\FA Premier League Football Manager 2000\footballmanager 2000d.exe" /κωδικός). Οι κωδικοί που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι οι εξής:

- **/fastbuild777:** Τα κτίρια χτίζονται πιο γρήγορα.
- **/cash777:** Έχετε περισσότερα χρήματα στη διάθεσή σας.
- **/showstat777:** Σας δείχνει τα στατιστικά για όλους τους παίκτες.
- **/nolimit777:** Ανενεργοποιούνται τα χρηματικά όρια.
- **/nosackwarnings777:** Σταματούν οι προειδοποιήσεις περί απολύσεως από τον πρόεδρο.
- **/alwayswin777:** Η ομάδα

σας νικάει πάντα.

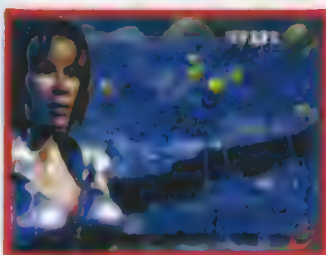
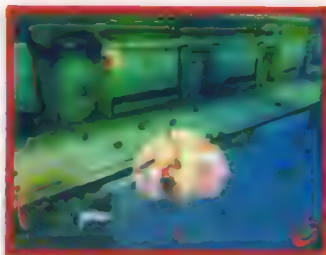
● **/alwayslose777**: Η ομάδα σας χάνει πάντα.

● **/sacked777**: Χάνετε τη δουλειά σας (γιατί να θέλετε να κάνετε κάτι τέτοιο;)

URBAN CHAOS

Ένα νέο παιχνίδι δράσης από την Eidos, στο οποίο κυριολεκτικά κυριαρχεί παντού το... χάος! Αν αυτό σας τρομάζει, τότε το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να μπειτε σε Debug mode και να χρησιμοποιήσετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς. Πώς θα μπειτε στο mode αυτό; Μα είναι απλό. Πατήστε απλώς το πλήκτρο F9 και αμέσως θα εμφανιστεί στο επάνω μέρος της οθόνης ένα σημείο όπου θα μπορείτε να γράψετε. Γράψτε, λοιπόν, τη λέξη BANGUN-SNOTGAMES, και γίνεστε απρόσβλητοι. Στη σημείο που θα εμφανιστεί, πατώντας το παραπάνω πλήκτρο, δώστε ένα από τα ακόλουθα:

- **BOO**: Παίρνετε μια δέσμη με εκρηκτικά.
- **CRINKLES**: Εμφανίζει και εξαφανίζει τις ζάρες.



● **DARCI**: Ελέγχετε τον αξιωματικό D'arci.

● **ROPER**: Ελέγχετε τον Roper.

● **FADE #**: Θέτει το επίπεδο της ομίχλης τόσο όσο ο αριθμός που θα βάλετε στο #.

● **WORLD**: Μπορείτε πλέον να επιλέξετε τη μουσική που θέλετε.

● **AMBIENT # # #**: Ορίζετε το φωτισμό του περιβάλλοντος (R, G, B).

● **WIN**: Κερδίζετε στο επίπεδο

όπου βρίσκεστε.

● **LOSE**: Χάνετε στο επίπεδο όπου βρίσκεστε.

● **CCTV**: Όλα γύρω σας παίρνουν το χρώμα του φθορίζοντος πράσινου (ιδανικό για τον Νάσο και τους ομοϊδεάτες του).

● **TELS**: Σώζετε ένα συγκεκριμένο σημείο στο χάρτη.

● **TELRL**: Επιστρέφете στο παραπάνω επιλεγμένο σημείο.

Πέραν των ανωτέρω, υπάρχουν

και μερικές λειτουργίες που πραγματοποιούνται με το απλό πάτημα ενός πλήκτρου. Αυτές λοιπόν είναι:

- **W**: Πέφτουν της βροχής οι στάλες...

● **E**: Τυχαίο όχημα.

● **R**: Φτιάχνει ένα εκρηκτικό βαρέλι.

● **I**: Δείχνει τους πεζόδρομους.

● **J**: Μεταβάλλει την οπτική πρόσβαση στον εχθρό.

● **J**: Το ίδιο με το παραπάνω.

● **P**: Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί την οπτική πρόσβαση στον εχθρό.

● **;**: Slow motion.

● **'**: "Παγώνει" τη δράση.

● **/**: Stealth Debug.

● **CTRL**: Δείτε τα στατιστικά.

● **L**: Και εγένετο φως!

● **F11**: Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί τα σύννεφα.

● **F12**: Δημιουργεί τα όπλα του παιχνιδιού.

● **F3**: Βγαίνετε από το παιχνίδι.

● **Keypad 7**: Επιλέγετε game effect.

● **Keypad 5**: Εκτελεί το επιλεγμένο game effect.

● **Keypad 3**: Αλλόκοτη πορτοκαλί ομίχλη!

PC

TA HINTS 'N' TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

AGE OF EMPIRES 2
ALIENS vs PREDATOR
ANNO 1602
ARMY MEN: TOYS IN SPACE
BALDUR'S GATE - TALES OF THE SWORD COAST
BRAVEHEART
CARNIVORES
CHAMPIONSHIP MANAGER 3
CLOSE COMBAT III
DARKSTONE
DEER HUNTER 3
DELTA FORCE 2
DRAKAN
DUNGEON KEEPER 2
EXPANDABLE
FALCON 4.0
FIFA 2000
FINAL FANTASY VII
FORCE 21

ΤΕΥΧΟΣ

108,111
108
110
111
109
111
113
111
110
110
113
114
109
111
112
111
111
114
111
111
111
114

FUTURE COP: LAPD
GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969
GRAND THEFT AUTO 2
HALF-LIFE: OPOSSING FORCE
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3:
ARMAGEDDON'S BLADE
HIDDEN AND DANGEROUS (DEMO)
HIDDEN AND DANGEROUS (FULL VERS.)
INDIANA JONES
& THE INFERNAL MACHINE
JAGGED ALLIANCE 2
LEGO RACERS
MIDTOWN MADNESS
MIGHT & MAGIC VII
NBA LIVE 2000
NEED FOR SPEED 3
NEED FOR SPEED 4
NHL 2000
NOCTURNE
PHARAOH
PREMIER MANAGER 99

QUAKE 3 ARENA
RAGE OF MAGES
RAGE OF MAGES 2
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
RALLY CHAMPIONSHIP 2000
REVENANT
RE-VOLT
S.C.A.R.S.
SHADOW COMPANY
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION
STAR TREK: HIDDEN EVIL
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE
STAR WARS: EPISODE 1 RACER
SYSTEM SHOCK 2
SWAT 3
TA KINGDOMS
TARZAN
TOMB RAIDER 4
UNREAL TOURNAMENT
WWII FIGHTERS
X-WING ALLIANCE

114
107
109
110
114
114
110
108
114
108
114
114
110
109
113
109
114
114
113
113
108
108
110

GABRIEL KNIGHT 3

ΜΕΡΟΣ Α'

Ξεκινάμε σε αυτό το τεύχος τη λύση ενός εκ των καλύτερων αλλά και δυσκολότερων adventures των τελευταίων μηνών, του πασίγνωστου Gabriel Knight III. Ξέρω ότι πολλούς από εσάς σας έχει ταλαιπωρήσει αρκετά, και αυτό φαίνεται και από τον αριθμό γραμμάτων που το περιοδικό αλλά και εγώ προσωπικά έχουμε λάβει. Ετσι, αποφασίσαμε σε αυτό και στο επόμενο τεύχος να έχουμε τη λύση του παιχνιδιού. Απολαύστε τη, λοιπόν...

Του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

Σημείωση 1: Το παιχνίδι περιέχει αρκετές σκηνές που δεν είναι απαραίτητο να δείτε για να το τερματίσετε. Η παρούσα λύση αναφέρει αρκετές από αυτές, αλλά μερικές κατάφεραν και μας διέφυγαν. Όσοι από εσάς, λοιπόν, έχετε δει κάποιες από αυτές που δεν αναφέρονται στην παρούσα λύση, δεν έχετε παρά να μας γράψετε ένα γράμμα και να αναφέρετε τι ακριβώς μας διέφυγε.

Σημείωση 2: Όταν γράφω "εξέτασε κάτι", εννοώ να χρησιμοποιείς το εικονίδιο με το μεγεθυντικό φακό σε αυτό το αντικείμενο-σημείο, ενώ όταν γράφω "κοίταξε το τάδε αντικείμενο", εννοώ να χρησιμοποιήσεις το εικονίδιο με το μάτι.

Σημείωση 3: Στη λύση αναφέρω πώς πηγαίνεις σε κάποια τοποθεσία μόνο την πρώτη φορά. Από εκεί και πέρα, θα πρέπει να θυμάσαι πώς πηγαίνει κανείς εκεί.

DAY 1
10:00 AM - 12:00 PM

Αφού έχεις πάρει μία πρώτη γεύση της υπόθεσης μέσω του graphic



Η παρακολούθηση, της παρακολούθησης, ω παρακολούθηση.

novel (από το κουτί του παιχνιδιού) και της εισαγωγής, ξεκινάς στο δωμάτιό σου σε ένα ξενοδοχείο στο Rennes Le Chateau. Προχώρησε προς την ντουλάπα και, αφού την ανοίξεις, πάρε το κομμάτι ταινία που βρίσκεις εκεί και την κρεμάστρα. Αφού το κάνεις, άνοιξε την πόρτα του δωματίου και βγες στο χολ. Κατέβα τις σκάλες που οδηγούν στη ρεσεψιόν και μπες στη διπλή πόρτα στον διπλανό τοίχο. Είσαι στην τραπεζαρία του ξενοδοχείου. Παρακολούθησε το sequence, όπου συναντάς τον παλιό σου γνώριμο Det. Mosely. Σου λέει ότι είναι μέλος ενός γκρουπ που ήρθε στο χωριό εξαιτίας ενός λαϊκού μύθου. Επίσης, σου λέει ότι, αν θέλεις να γίνεις κι εσύ μέλος του γκρουπ, πρέπει να βρεις τη Madeleine Buthane. Αφού ακούσεις αυτά, βγες ξανά στο σαλόνι.

Πλησίασε τον πάγκο όπου βρίσκεται ο ξενοδόχος. Κάνε examine το βιβλίο που υπάρχει πάνω στον πάγκο και διάβασέ το. Βλέπεις τα ονόματα των υπόλοιπων πελατών του ξενοδοχείου καθώς και ποιο δωμάτιο έχει νοικιάσει ο καθένας. Αφού τελειώσεις, μίλησε

στον Jean και πες του για όλα τα θέματα. Σου λέει ότι ο Buccelli και ο Baza ήρθαν μόνοι τους και ότι, αν θέλεις τις ακριβείς ώρες που ήρθαν, πρέπει να ρωτήσεις τη βραδινή υπάλληλο, τη Simone. Μετά το διάλογο, πήγαινε και μίλησε στον τύπο που κάθεται στο καθιστικό και διαβάζει εφημερίδα. Είναι ο Emilio Baza. Μίλησέ του για όλα τα θέματα και, αφού τελειώσεις, μπες στην πόρτα πίσω από τις κουρτίνες στα δεξιά του πάγκου. Είσαι στο δωμάτιο με τα τηλέφωνα. Άνοιξε το inventory, επέλεξε την κάρτα με το τηλέφωνο του Prince James και χρησιμοποίησέ τη σε έναν θάλαμο. Τον παίρνεις τηλέφωνο, τον ενημερώνεις για την κατάσταση και, για κάποιον άγνωστο λόγο, αυτός σου λέει να παρατήσεις την υπόθεση. Αφού τελειώσεις, πρόσεξε το διπλανό δάλαμο. Βλέπεις ότι κάποιος που φορά σανδάλια είναι μέσα.

Βγες από το δωμάτιο και γενικά από το ξενοδοχείο. Στα αριστερά σου βλέπεις μία κοπέλα δίπλα σε ένα βαν. Πλησίασέ τη και μίλησέ της. Είναι η Madeleine Buthane. Μίλησέ της για όλα. Υστερα από



Ενώ συστήνεσαι στον Jean. Δεν ξέρω γιατί, αλλά έχω την εντύπωση πως δεν είναι από τους πιο "φανατικούς" άνδρες.



Εδώ κρυφακούς τη συζήτηση των Ladies Howard και Estelle.



Στην εκκλησία της Αγίας Μαγδαληνής με τους Abbe Annaud και Vittorio Buccheli.

λίγο βγαίνει ο Βαζα και κάθεται στο παγκάκι. Ρίξε μία ματιά στα παπούτσια του και στη συνέχεια κατευθύνσου στο βιβλιοπωλείο που βρίσκεται στα αριστερά του ξενοδοχείου όπως βγαίνεις. Κοίταξε το βιβλίο που γράφει "San Greal". Μετά ένα sequence όπου ο Gabriel σκέφτεται (φωναχτά), πήγαινε στο σταυροδρόμι που βρίσκεται προς τα δεξιά όπως βγαίνεις από το ξενοδοχείο και ακολούθησε τον αριστερό δρόμο.

Στη νέα οδόνη, ανέβα τις σκάλες του κτηρίου που βλέπεις δίπλα και μπες στην πόρτα. Είσαι στο μουσείο του Rennes Le Chateau. Κάτω και δεξιά, κοίταξε το καπέλο που βρίσκεται στο "lost and found" κουτί και δοκίμασε να το πάρεις. Παρατήρησε το σχόλιο του Gabriel και προχώρησε στο διάδρομο. Μίλησε στη γριά κυρία που βρίσκεται εκεί (Madame Girard) και ρώτησέ τη για όλα τα θέματα. Αφού τελειώσεις, ανέβα τις σκάλες πίσω σου. Είσαι στο κεντρικό δωμάτιο του μουσείου, όπου περιγράφεται η ιστορία του χωριού καθώς και του Sauniere, πάνω σε panels που κρέμονται από το ταβάνι. Στα αριστερά σου βλέπεις δύο γυναίκες. Μην τις πλησιάσεις ακόμα. Προχώρησε δεξιά, στο πίσω μέρος των panels με την ιστορία του Rennes Le Chateau, και προχώρησε αργά προς τις δύο γυναίκες. Υστερα από λίγο θα κρυφακούσεις τι συζητάνε. Αν θες, διάβασε όλα τα panels, από όπου μπορείς να μάδεις διάφορα ενδια-

φέροντα στοιχεία. Στη συνέχεια πλησίασε τις δύο γυναίκες και μίλησέ τους. Είναι η Lily Howard και η Estelle Stiles. Αφού σου δείξουν πόσο πολύ σε συμπάθησαν, φύγε από το μουσείο και επέστρεψε στο σημείο όπου είναι το ξενοδοχείο.

12:00 PM - 14:00 PM

Μπες στο ξενοδοχείο και στη συνέχεια πήγαινε στην τραπεζαρία. Ακούς έναν διάλογο μεταξύ της Madeline και ενός τύπου. Αφού τελειώσει ο διάλογος, μίλησε στον τύπο. Μαθαίνεις ότι είναι ο John Wilkes από την Αυστραλία, αλλά δεν έχει πολλή όρεξη για κουβέντα. Μίλησε στη Madeline και, αφού τελειώσεις, φύγε από την τραπεζαρία και ανέβα τις σκάλες. Βλέπεις ένα sequence όπου οι δύο γυναίκες αλλάζουν δωμάτιο με τον Emilio Baza. Φύγε από το ξενοδοχείο και στο σταυροδρόμι όπου έστριψες αριστερά τώρα στρίψε δεξιά.

Στη νέα οδόνη, μπες στην εκκλησία. Ακούς έναν διάλογο μεταξύ ενός παπά και ενός τύπου με παλική προφορά. Αφού τελειώσουν, μίλησε στον παπά και ρώτησέ τον για όλα. Σου δίνει πολλές πληροφορίες για την εκκλησία καθώς και για τα αγάλματα της "Black Madonna" και σου λέει τη διεύθυνση κάποιου Larry Chester, που πιστεύει ότι μπορεί να σε βοηθήσει. Αφού τελειώσεις με αυτόν, μίλησε στον Ιταλό. Λέγεται Vittorio Buccheli. Ρώτησέ τον για όλα. Φύγε από την εκκλησία και πήγαινε στο ξενοδοχείο. Μπες ξανά στην τραπεζαρία.

Βλέπεις τις δύο γυναίκες (Lady Howard, Estelle). Μίλησέ τους και, αφού τελειώσεις, ανέβα στον όροφο με τα δωμάτια και χτύπησε την πόρτα με το νούμερο 33. Είναι το δωμάτιο του Mosely. Αυτός σου ανοίγει. Μίλησέ του για τα πρώτα δύο θέματα και γρήγορα κάνε κλικ στην πόρτα και χρησιμοποίησε το

εικονίδιο με την κλειδαρότρυπα. Βλέπεις τον Emilio να κρυφακούει. Επίσης βλέπεις ότι αφήνει το ποτήρι του στο κομοδίνο έξω από το δωμάτιο του Mosely. Αφού φύγει, μίλησε ξανά στον Mosely. Μίλησέ του για όλα τα θέματα. Όταν τελειώσεις, βγες έξω από το δωμάτιο. Πάρε το ποτήρι του Emilio από το κομοδίνο. Τέλος, για να τελειώσει το time block, κατέβα κάτω και βγες από το ξενοδοχείο.

2:00 PM - 4:00 PM

Εξω, βλέπεις κάποιον με ένα μηχανάκι να φεύγει. Αποφασίζεις ότι χρειάζεσαι κι εσύ ένα μηχανάκι. Έτσι, προχώρησε προς το σιντριβάνι και μπες στο δρομάκι που βρίσκεται στα δεξιά του όπως πηγαίνεις. Εκεί είναι το μαγαζί από όπου νοικιάζεις μηχανάκια. Μίλησε στον τύπο που βρίσκεται εκεί και ζήτησέ του να νοικιάσεις ένα μηχανάκι. Σου λέει ότι δεν είσαι μέλος του τουρ group, οπότε μπορείς να πάρεις μόνο μία μηχανή, η οποία όμως είναι της κακής ώρας. Εσύ, φυσικά, θέλεις τη Harley που βρίσκεται εκεί. Προτού φύγεις, δοκίμασε το εικονίδιο με το πιστόλι στο μαγαζάτορα για μια στιγμή γέλιου και ύστερα γύρισε στο ξενοδοχείο. Πάρε ένα candy από το τραπέζι απέναντι από τον πάγκο της ρεσεψιόν. Ανέβα τις σκάλες και πήγαινε και χτύπησε την πόρτα του Mosely (δωμάτιο 33). Μίλησέ του για το διαβατήριό. Χμμ, το βάζει στην πίσω δεξιά τσέπη του παντελονιού του. Βγες από το δωμάτιό του και άφησε το candy στο



Κλέβοντας το διαβατήριό του Mosely.



Ο Wilkes με τον υπολογιστή και την περιέργη μηχανή του.

κομοδίνο απέναντι από το δωμάτιο 27. Κατέβα και περίμενε να φύγει ο Jean από τον πάγκο. Αφού φύγει, πλησίασε τα κουμπιά στα δεξιά του πάγκου και πάτησε αυτό με το νούμερο 33 (αυτά είναι για να καλούν τους πελάτες κάτω). Καλείς τον Mosely να κατέβει. Γρήγορα, ανέβα τις σκάλες και προχώρησε στο διάδρομο (όχι σε αυτόν όπου άφησες το candy), μέχρι να φτάσεις κοντά στην πόρτα του Mosely, αλλά όχι απ' έξω. Αυτός βγαίνει. Πρόσεξε να μη σε δει. Κατευθύνεται στον αντίθετο διάδρομο και σταματά για να φάει το candy. Γρήγορα, κάνε κλικ στην τσέπη του και διάλεξε το εικονίδιο "Pick up". Πάιρνεις το διαβατήριό του. Τώρα,

τώρα πίσω στην οδό με την εκκλησία, και ακολούθησε τον τοίχο γύρω γύρω. Στο τέλος, βλέπεις μία γάτα. Προσπάθησε να τη χαϊδέψεις - βλέπεις ότι κρύβεται σε μία τρύπα μίας πόρτας. Χρησιμοποίησε το sticky tape από το inventory στην τρύπα στην πόρτα. Αν κοιτάξεις τώρα, βλέπεις ότι η γάτα βρίσκεται πάνω στον τοίχο πίσω σου. Αν και είναι μάλλον βάρβαρο, πάρε το ψεκαστήρι και χρησιμοποίησέ το πάνω της. Η γάτα μπαίνει ξανά στην τρύπα και αφήνει μερικές τρίχες της στο Sticky Tape. Αφού γίνει αυτό, πάρε το Sticky Tape από την πόρτα. Τώρα, άνοιξε το inventory και χρησιμοποίησε το σακάκι στο καπέλο. Στη συνέχεια,

το "Chateau De Blanchefort". Περιμένε εκεί: βλέπεις τον Wilkes να περνά με τη μηχανή του. Κάνε κλικ πάνω του και επέλεξε "Follow Him". Τον ακολουθείς και φτάνεις στο "L' Ermitage". Κάνε κλικ σε αυτό και στη νέα οδό ακολουθήσε το μονοπάτι. Φτάνεις στην είσοδο μιας σπηλιάς και βλέπεις τον Wilkes και μία περίεργη μηχανή. Μίλησέ του δύο φορές και ρώτησέ τον για όλα. Αφού τελειώσεις, γύρισε εκεί όπου άφησες τη μηχανή σου και χρησιμοποίησε το σημειωματάριό σου στη μηχανή του Wilkes, για να σημειώσεις τον αριθμό της. Τώρα, περίμενε μέχρι να δεις τη Madeline με το βαν της να περνά και ακολούθησέ την.

γυρνά γύρω γύρω. Κάνε ξανά κλικ στην επιλογή και προχώρησε και άλλο δεξιά, μέχρι να φανεί η πόλη. Ξανακάνε κλικ στο "ZOOM 50X" και θα δεις τον Buccheli να κοιτά από έναν ψηλό πύργο. Αφού δεις αυτά, κατέβα και πάρε τη μηχανή σου στο "Couiza Train Station".

Εκεί, μίλησε στον ταξιτζή που βλέπεις. Σου ζητά λεφτά. Χρησιμοποίησε το πορτοφόλι σου πάνω του και θα σου δώσει πληροφορίες για την προηγούμενη νύχτα. Τώρα, μπες στο σταθμό και πλησίασε το πεσμένο τασάκι στα αριστερά. Μάζεψε το χαρτάκι που βλέπεις εκεί και, ύστερα από ένα ευχάριστο διάλειμμα, προχώρησε και μίλησε στην υπάλληλο. Ρώτησέ τη για όλα. Σου λέει ότι την προηγούμενη νύχτα δεν υπήρχε τρένο από τη Νάπολη (ο Buccheli έλεγε ψέματα). Κάνε κλικ και στον πίνακα ανακοινώσεων στα δεξιά της υπαλλήλου και επέλεξε "Think". Τώρα βγες από το σταθμό και, για να τελειώσεις το Time Block, χρησιμοποίησε τη Harley.

4:00 PM - 6:00 PM

Στο χάρτη, επέλεξε να πας στο "L' Homme Mort". Αφού παρκάρεις, ακολούθησε το μονοπάτι που υπάρχει εκεί: βρίσκεις τον Mosely. Πλησίασέ τον και μίλησέ του. Γύρισε εκεί όπου άφησες το μηχανάκι σου και χρησιμοποίησε το σημειωματάριο στην πινακίδα της μηχανής του Mosely. Πήγαινε στο "Chateau de Blachefort" και περίμενε μέχρι να περάσουν οι Lady Howard και η Estelle. Ακολούθησέ τις. Βλέπεις ότι κάνουν βόλτες γύρω γύρω και δεν πάνε πουθενά συγκεκριμένα. Γυρνάς στο Chateau. Ανέβα στα ερείπια και μίλησε στον Emilio. Χρησιμοποίησε τα κιάλια και πήγαινε εκεί όπου είχες δει προηγουμένως τη Madeline. Ανάβει το "ZOOM 50X". Πάτησέ το: βλέπεις τον Mosely και τη Madeline να συζητάνε (χμ...). Βγες από το menu των κιαλιών και κατέβα στο πάρκινγκ. Χρησιμοποίησε το σημειωματάριο στο μηχανάκι του Emilio, για να πάρεις τον αριθμό του. Τώρα, ακολούθησε το μο-



Ο Gabriel μαζί με την Grace και τους Malory και Mac-Dougal.



Χρησιμοποίησε το μαγνητοφώνάκι στο παράθυρο του Abbe Arnaud για να ηχογραφήσεις τη συζήτησή του.

μπες στο δωμάτιό του και πάρε το σακάκι του. Αφού το πάρεις, βγες έξω και κατέβα. Από τον πάγκο της ρεσεψιόν πάρε το μαρκαδόρο (πρόσεχε να μην είναι κοντά ο Jean) και μπες στην τραπεζαρία. Πάρε πάνω από το τραπέζι ένα σακουλάκι με "parble sytor". Εγκατάλειψε το ξενοδοχείο και πήγαινε στο μουσείο. Κοίταξε το κουτί με τα "lost & found" και πάρε το καπέλο. Στη συνέχεια, πήγαινε στην οδό όπου βρίσκεται η εκκλησία και ακολούθησε το μονοπάτι που βρίσκεται ανάμεσα σε αυτή και στον τοίχο. Φτάνεις στην πίσω αυλή της εκκλησίας καθώς και του σπιτιού του Abbe Arnaud. Τον βλέπεις στο παράθυρο να ψεκάζει τα λουλούδια του. Αφού τελειώσεις και φύγει, πάρε το ψεκαστήρι. Γύρισε

χρησιμοποίησε το σιρόπι στις τρίχες της γάτας: φτιάχνεις ένα μουστάκι. Χρησιμοποίησε το μουστάκι στο σακάκι με το καπέλο, και έχεις φτιάξει την τέλεια "Mosely Outfit". Τώρα, χρησιμοποίησε το μαρκαδόρο στο διαβατήριό του Mosely και είσαι πανέτοιμος για τη Harley. Πήγαινε εκεί όπου νοικιάζεις μηχανές και χρησιμοποίησε τη στολή πάνω στον Gabriel. Επείτα από μία ομιλία με το μαγαζάτορα, σου δίνει τα κλειδιά της Harley, και εσύ επιστρέφεις τα πράγματα που πήρες από τον Mosely.

Πήγαινε τώρα ξανά στο μαγαζί ενοικίασης μοτοσικλετών (από εδώ και πέρα θα το ονομάζω "πάρκινγκ") και χρησιμοποίησε τα κλειδιά σου για να βάλεις μπρος τη μηχανή. Στην οδό με το χάρτη επέλεξε

Φτάνεις στο "Coume Sourde". Ακολούθησε το μονοπάτι: βρίσκεις τη Madeline. Μίλησέ της (πρόσεξε πως, μόλις πλησιάσεις, κρύβει αυτό που κρατά) και ύστερα γύρισε πίσω στη μηχανή και φύγε. Πήγαινε στο "Chateau De Blanchefort". Αφού κατέβεις, ακολούθησε το δεξιό μονοπάτι και στη νέα οδό προχώρησε στο μονοπάτι στα αριστερά. Φτάνεις στα ερείπια του Chateau. Χρησιμοποίησε τα κιάλια πάνω σου (σου τα δίνει μαζί με ένα φυτάρι αυτός από τον οποίο νοίκιασες τη μηχανή) και η οδόνη αλλάζει όπως στη διπλανή φωτογραφία. Εδώ, πάτα συνέχεια το δεξί βελάκι, μέχρι να ανάψει η επιλογή "ZOOM 50X". Κάνε κλικ πάνω τους: με ένα zoom-in βλέπεις το Coume-Sourde και τη Madeline να

νοπάτι στα αριστερά (αυτό που δείχνει η πινακίδα "Roque Negro"). Βρίσκεις τον Wilkes. Μίλησέ του και ύστερα πάρε τη μηχανή σου και γύρισε στο ξενοδοχείο. Πήγαινε στην εκκλησία και στον πίσω κήπο της. Εκεί, άνοιξε το παράθυρο του γραφείου του παπά: ακούς έναν "διάλογο" μεταξύ της Madeline και του Abbe Appaud. Φύγε από εκεί και πήγαινε στο πάρκινγκ. Πάρε τη μοτοσικλέτα και πήγαινε στο "Larry Chester's House". Χτύπησε την πόρτα του και αυτός θα βγει. Σε προσκαλεί μέσα και κάθισε. Μίλησέ του για όλα: μαθαίνεις διάφορες ενδιαφέρουσες πληροφορίες για τους Templars και για το άγιο δισκοπότηρο. Φύγε από το σπίτι του Larry, γύρισε στο Rennes le Chateau και βγες από το πάρκινγκ για να τελειώσεις το Time Block.

6:00 PM - 10:00 AM

Στην αρχή του Time Block βλέπεις ένα sequence με τους Mallory και Madougal, τους μπράβους του Prince James, καθώς και την Grace που φτάνουν στο χωριό. Σου λένε να πάτε στο δωμάτιό σου στο ξενοδοχείο. Αφού πάτε, σου ζητούν πληροφορίες για όσα έχεις ανακαλύψει όσο βρίσκεσαι εδώ. Αφού φύγουν, ακολούθησέ τους και θα φτάσεις στον πίσω κήπο της εκκλησίας. Κάνε κλικ στον τάφο που βρίσκεται κοντά στο παράθυρο που άνοιξες πριν και διάλεξε το εικονίδιο "Hide". Βλέπεις ακόμα ένα sequence, που σου προκαλεί περισσότερα ερωτήματα, και οι δύο τύποι φεύγουν. Μόλις φύγουν, ο Appaud πηγαίνει και τηλεφωνεί κάπου. Γρήγορα, άνοιξε το παράθυρο του γραφείου του και χρησιμοποίησε το μαγνητόφωνο για να τον ηχογραφήσεις. Δυστυχώς, μιλά γαλλικά και δεν καταλαβαίνεις τίποτα. Αφού τελειώσεις, γύρισε στο ξενοδοχείο και μπες στην τραπεζαρία. Εκεί ακούς έναν διάλογο μεταξύ του Wilkes και του Buccheli. Βγες έξω: βλέπεις ότι τη θέση του Jean έχει πάρει μία κοπέλα. Μίλησέ της. Είναι η Simone. Αφού τελει-



Κατά τη διάρκεια της περιήγησης. Η Madeline σου δίνει μία καρτ ποστάλ που έχει σχέση με το μυστήριο.

ώσεις, πήγαινε στο πάρκινγκ και πάρε τη μηχανή σου, κατευθυνόμενος προς το "Chateau de Blanchefort".

Εκεί, περίμενε λίγο και θα δεις τους δύο μπράβους του Prince James. Ακολούθησέ τους: βλέπεις ότι πηγαίνουν στο σπίτι του Larry Chester. Δεν μπορείς όμως να σταματήσεις εκεί, γιατί θα σε δουν. Πήγαινε στο Chateau de Blanchefort και ακολούθησε το μονοπάτι στα δεξιά. Στο σταυροδρόμι, ακολούθησε το δεξιό μονοπάτι - φτάνεις πίσω από το σπίτι του Larry Chester. Κάνε οπωσδήποτε SAVE και μετά κάνε κλικ στο δέντρο που βρίσκεται κοντά στο πηγάδι και επέλεξε το εικονίδιο "Hide". Βλέπεις ένα sequence όπου οι δύο μπράβοι ανταλλάσσουν μία περιέργη χειραψία με τον Larry Chester. Πρόσεξέ την ιδιαίτερα και σημείωσε όλα τα στάδιά της, γιατί θα φανεί χρήσιμη αργότερα. Σε περίπτωση που μπερδεύεις, κάνε Load το προηγούμενο Save και δες την ξανά, μέχρι να την εμπεδώσεις. Αφού δεις το sequence, γύρισε στο πάρκινγκ και πήγαινε στο "Rennes-le-Bains". Μπες στην ταβέρνα και μίλησε με τους Wilkes και Buccheli. Βγες από την ταβέρνα και χρησιμοποίησε το σημειωματάριο στη μοτοσικλέτα του Buccheli (τον αριθμό του Wilkes τον έχεις ήδη). Επιστρέψε, τώρα, στο

μία χειραψία των Masons. Μετά αυτό το διάλογο τελειώνουν και αυτό το Time Block καθώς και η πρώτη μέρα.

DAY 2 7:00 AM - 10:00 AM

Σε αυτό το Time Block ελέγχεις την Grace. Πλησίασε το τραπέζι με τον SIDNEY (τον υπολογιστή) και πάρε ένα Fingerprint Kit από πάνω του. Στη συνέχεια, κάνε κλικ στον SIDNEY και διάλεξε το εικονίδιο "Type". Μπαίνεις στον υπολογιστή. Επέλεξε SEARCH και στη νέα οθόνη ψάξε για τα VAMPIRES και τα HOLY GRAIL. Διάβασε όλα τα σχετικά αρχεία που υπάρχουν καθώς και τα links τους. Αφού τα διαβάσεις, βγες από τον υπολογιστή και φύγε από το δωμάτιο.

Εξω, δίπλα στην πόρτα του δωματίου σου υπάρχει ένα βιβλίο. Είναι το "Secrets of the Holy Grail". Το ανοίγεις και βρίσκεις ένα ποίημα, το οποίο αποφασίζεις να αφήσεις για τον Gabriel. Κατέβα και μίλησε στον Jean. Υστερα πήγαινε στην τραπεζαρία και μίλησε με τη Madeline. Μετά το διάλογο, πήγαινε στο δωμάτιό σου. Εκεί θα έχεις έναν διάλογο με την Grace και τον Mosely. Μίλησε για όλα τα θέματα μαζί τους και, όταν σου ζητηθεί να περιγράψεις τη χειραψία που είδες, περιέγραψε τη σωστή. Ο Mosely σου λέει ότι του θυμίζει



Ενώ χρησιμοποιείς τον ανελκυστήρα "υπηρεσίας δωματίου".

Εκεί βλέπεις τον παπά. Μίλησέ του - τον κάνεις να αποφασίσει να έρ-
δει μαζί σου στο τουρ. Γύρισε στο
ξενοδοχείο και χτύπησε την πόρτα
του Mosely, για να τον ειδοποιή-
σεις ότι το γκρουπ ξεκινά. Αμέσως
μετά κατέβα και μπες στην τραπε-
ζαρία. Επείτα από ένα sequence το
τουρ ξεκινά.

Φτάνετε στο "Pousin's Tomb".
Παρακολούθησε την ομιλία της
Madeline. Παρατήρησε ότι ο
Emilio γράφει τη λέξη SUM στο πά-
τωμα κατά τη διάρκεια της ομιλίας.
Αφού η Madeline τελειώσει την
ομιλία της, χρησιμοποίησε το ση-
μειωματάριό σου στη λέξη SUM
και στη συνέχεια μίλησε σε όλους.
Υστερα από λίγο, συνεχίζεται το
τουρ και φτάνετε στο...

...Chateau de Blachefort. Πα-
ρακολούθησε την ομιλία της
Madeline με πολλή προσοχή, κα-
θώς περιέχει hints για τη συνέχεια
του παιχνιδιού. Αφού τελειώσει,
πλησίασε τους Madeline και
Wilkes με τρόπο ώστε να ακού-
σεις τη συνομιλία τους. Υστερα
πλησίασε τη lady Howard και την
Estelle για να ακούσεις ακόμα
έναν αποκαλυπτικό διάλογο, όπου
αναφέρεται το "Le Serpent
Rouge", το οποίο πιστεύεται ότι
περιέχει τη λύση στο γρίφο του
θησαυρού του Rennes Le
Chateau. Στη συνέχεια, μίλησε με
όλους για όλα. Αφησε τελευταίο
τον Mosely - μίλησε μαζί του, αλ-

λά άφησε το εικονίδιο "Treasure"
τελευταίο. Με αυτή τη συζήτηση
τελειώνει και αυτό το Time Block.

10:00 AM - 12:00 PM

Το Time Block ξεκινά με ένα πε-
ριέργο όνειρο του Gabriel. Αρχι-
κά, πάρε το δεύτερο Fingerprint
kit από το τραπέζι με τον Sidney.
Ακόμα, πάρε το ποίημα από το
τραπεζάκι δίπλα στον καναπέ.
Βγες από το δωμάτιο. Συναντάς
τη Roxanne, την καθαρίστρια.
Μπαινί να καθαρίσει το δωμάτιό
σου. Περίμενε τη να βγει και να
πάει να καθαρίσει το δωμάτιο του
Emilio. Αφού μπει, περίμενε να
βγει και να ξαναμπει. Αφού γίνει
αυτό, κάνε κλικ στην πόρτα του
δωματίου και επέλεξε το εικονίδιο
"Sneak". Μπαινίς μέσα κρυφά.
Περίμενε να πάει στο μπάνιο, και,
αφού πάει, πήγαινε στο "ντουλα-
πάκι" στον τοίχο, για την υπηρεσία
δωματίου, και ξεκλείδωσέ το. Γρή-
γορα βγες έξω. Η Roxanne βγαίνει
κι αυτή και μπαινίς στο δωμάτιο
της Madeline. Περίμενε να βγει
και να ξαναμπει και μπες κρυφά,
όπως πριν. Μόλις αυτή μπει στο
μπάνιο, κάνε κλικ στην πόρτα του
μπαλκονιού - κρύβεσαι εκεί. Περί-
μενε μέχρι να φύγει η καμαριέρα
και βγες. Ξεκλείδωσε την πόρτα
και βγες έξω. Ακολούθησε την ίδια
τακτική και στα υπόλοιπα δωμάτια.
Δηλαδή, περίμενε να μπει, να βγει
και να ξαναμπει η καμαριέρα, κάνε



Μάλιστα. Δεν το ήξερα πως η Grace είχε κάνει και σε τσίρκο!

"Sneak" στην πόρτα και, αν υπάρ-
χει ντουλαπάκι υπηρεσίας δωματί-
ου, ξεκλείδωνέ το - αν δεν υπάρ-
χει, να κρύβεσαι στο μπαλκόνι. Αν
ακολουθήσεις σωστά αυτή την τα-
κτική, θα καταλήξεις να μπορείς να
πας σε όλα τα δωμάτια πλην αυτού
του Mosely.

Αφού τελειώσει η καμαριέρα,
μπες στο δωμάτιο της lady Howard
(νούμερο 31). Ψάξε το κρεβάτι:
βρίσκεις έναν φάκελο. Πάρε το φά-
κελο: βρίσκεις δύο έγγραφα. Πήγα-
νε στο μπάνιο και πάρε το σωληνά-
ριο που βρίσκεται στο νιπτήρα. Στο
inventory επέλεξε το Fingerprint kit,
και χρησιμοποίησέ το στον καθρέ-
φτη που βρίσκεται επίσης στο νιπτή-
ρα. Ακολούθησε τη διαδικασία που
περιγράφεται στο manual και θα
συλλέξεις ένα αποτύπωμα. Φύγε
τώρα από το δωμάτιο της Lady
Howard και πήγαινε σε αυτό της
Madeline (νούμερο 29). Ανοίξε το
συρτάρι δίπλα στο κρεβάτι της:
βρίσκεις έναν χάρτη (τον οποίο
πρέπει να πάρεις), ένα κινητό και
μία περίεργη συσκευή (αυτή που
έκρυβε όταν την πλησίαζες). Ψάξε
το κρεβάτι και θα βρεις μία βαλί-
τσα. Την ανοίγεις και βρίσκεις ένα
πιστόλι. Χρησιμοποίησε το finger-
print kit ξανά και ακολούθησε τη
διαδικασία για να πάρεις άλλο ένα
αποτύπωμα.

Φύγε, τώρα, και κατέβα στη ρε-
σεψιόν. Πήγαινε στον Jean και μί-
λησέ του. Σου λέει ότι μπορείς να

βρεις φαγητό στην τραπεζαρία.
Πήγαινε λοιπόν στην τραπεζαρία,
και άνοιξε την πόρτα που βρίσκεις
εκεί. Μέσα, πλησίασε το ντουλα-
πάκι που βρίσκεται στα δεξιά της
πόρτας της από όπου μπήκες. Ανοι-
ξέ το και τράβηξε το μοχλό για να
κατέβει μία μικρή πλατφόρμα.
Μπες στο ντουλαπάκι, σκαρφαλώ-
νοντας πάνω στην πλατφόρμα.
Αφού μπεις, τράβηξε το σκοινί για
να ανεβάσεις την πλατφόρμα.
Μπες στη δεξιά πόρτα. Βγαίνεις
στο δωμάτιο του Buscheli. Ανοίξε
το επάνω συρτάρι στο κομοδίνο:
βρίσκεις ένα κολάρο παπά. Ακόμα,
στο ίδιο συρτάρι, ψάξε το παντε-
λόνι στα αριστερά: βρίσκεις ένα
εισιτήριο τρένου. Ανοίξε το inven-
tory και σκέψου για αυτό. Βγες
από το inventory, αφού επέλεξεις
το fingerprint kit, και χρησιμοποίη-
σέ το στη βαλίτσα του Buscheli.
Πάρε ακόμα ένα αποτύπωμα και
μπες ξανά στο ντουλαπάκι. Μπες
στην άλλη πόρτα. Βρίσκεσαι στο
δωμάτιο του Wilkes. Πλησίασε το
γραφείο του και διάβασε το γράμ-
μα που υπάρχει εκεί. Μπες ξανά
στο ντουλαπάκι και χρησιμοποίησε το
σκοινί για να κατεβάσεις την πλα-
τφόρμα. Βγες από το ντουλαπάκι.

Τώρα, άνοιξε το ντουλαπάκι στα
αριστερά της πόρτας της κουζίνας
και τράβηξε το μοχλό για να κατε-
βάσεις την πλατφόρμα. Μπες στο
ντουλαπάκι και τράβηξε το σκοινί για
να ανέβεις. Μπες στη βόρεια πόρ-



Σχηματίζοντας την πεντάφα αναίγει η καταπακτή.

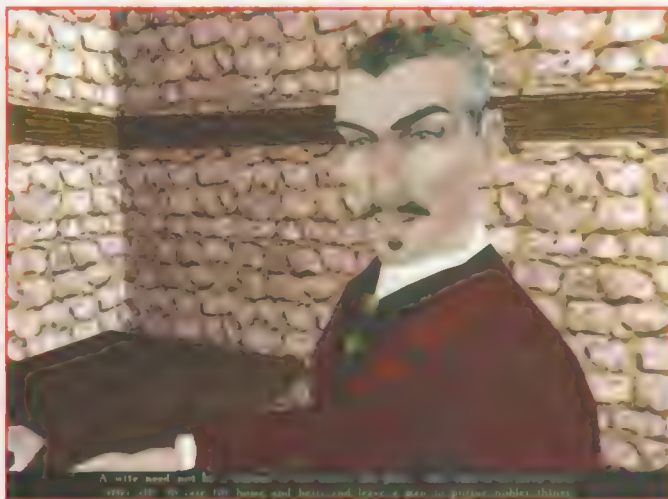
τα και θα βρεθείς στο δωμάτιο του Emilio. Ψάξε το κρεβάτι, αυτό που βρίσκεται δίπλα σου όπως βγαίνεις, και θα βρεις ένα κομμάτι ύφασμα. Χρησιμοποίησε το fingerprint kit στο κάδρο του Χριστού, δίπλα στο κρεβάτι. Παραδόξως, δεν βρίσκεις ούτε ένα αποτύπωμα. Κοίταξε και το τετράδιο που υπάρχει σε μία περίεργη γλώσσα πάνω στο γραφείο. Ξαναμπές στο ντουλάπι, κατέβα, βγες από την κουζίνα, βγες από το ξενοδοχείο και πήγαινε στην εκκλησία. Πήγαινε στον πίσω κήπο και προσπάθησε να ανοίξεις το παράθυρο του γραφείου του Abbe Amaud. Έχει φρακάρει. Χρησιμοποίησε επάνω του το σκληρό και προσπάθησε να το ξανανοίξεις. Αυτό ανοίγει! Μπες μέσα. Ανοίξε το συρτάρι του γραφείου και χρησιμοποίησε το fingerprint kit στο πακέτο με τα τσιγάρα - παίρνεις ακόμα ένα αποτύπωμα. Διάβασε το περιοδικό που βρίσκεις μέσα. Ακόμα, ρίξε μία ματιά στο κάδρο που βρίσκεται κοντά στο παράθυρο. Φύγε και γύρισε στο δωμάτιό σου στο ξενοδοχείο.

Μπες στον SIDNEY και επίλεξε το "ADD DATA". Εδώ, επίλεξε ένα ένα όλα τα αποτυπώματα που έχεις συλλέξει, όλους τους αριθμούς πινακίδων, το χάρτη της Madeline, την κασέτα όπου ηχογράφησε τον Arbaud καθώς και τα δύο έγγραφα που βρήκες στο δωμάτιο της Lady Howard. Αφού τα βάλεις όλα, πήγαινε στο Main Menu και επέλεξε SUSPECTS. Από τη λίστα με τους υπόπτους διάλεξε τον Buccheli. Μετά διάλεξε το OPEN FILE και το αρχείο με το αποτύπωμα του Buccheli. Στη συνέχεια επέλεξε το LINK TO SUSPECT και συνδέεις το αποτύπωμα με το φάκελο του Buccheli. Κάνε το ίδιο για τις πινακίδες του καθώς και για όλους τους υπόλοιπους υπόπτους. Πήγαινε τώρα στο Main Menu και επέλεξε TRANSLATE. Διάλεξε το αρχείο που λέγεται ABB_TAPE. Βγαίνει ένα πλαίσιο. Στο FROM επέλεξε French, ενώ στο TO επέλεξε "English". Στη συνέχεια επέλεξε το TRANSLATE NOW. Βλέπεις τη συζήτηση του Amaud μεταφρασμένη.

Δημιουργούνται ακόμα περισσότερα ερωτήματα!

Φύγε από το δωμάτιο του Gabriel και πήγαινε σε αυτό της Lady Howard. Βάλε τα έγγραφα που βρήκες πίσω στο φάκελό τους και πήγαινε στο δωμάτιο της Madeline. Βάλε το χάρτη που ή-

λεξε το εικονίδιο "Hear". Στη συνέχεια προσπάθησε να τις ανοίξεις. Tough luck: είναι κλειδωμένες! Πήγαινε στον τοίχο που βρίσκεται πίσω σου όπως κοιτάξεις το κελάρι, και ανέβα σε αυτόν. Στη νέα οδόνη, ανέβα στα κλαδιά που υπάρχουν εκεί - μπαίνεις μέσα στο κε-



Ο Montraux. Εδώ βλέπεις τις απόψεις του στο θέμα της ισότητας των δύο φύλων.

ρες προηγουμένως στο συρτάρι από όπου τον έβγαλεις. Κατέβα τώρα στη ρεσεψιόν, και τελειώνει και αυτό το Time Block.

12:00 PM - 2:00 PM

Σε αυτό το Time Block χειρίζεσαι την Grace. Στο ξεκίνημα του Time Block, η Grace καθώς και το υπόλοιπο γκρουπ φτάνουν στο "Chateau De Serres", ένα "εργοστάσιο" παραγωγής κρασιού. Η Madeline προτείνει να πάτε να δοκιμάσετε όλοι μαζί το κρασί. Περιέργως, ο Emilio αρχίζει να νιώθει πως είναι άρρωστος (τουλάχιστον έτσι λέει) και λέει πως δεν θα έρδει. Όλοι οι υπόλοιποι πάτε στο δωμάτιο όπου δοκιμάζετε τα κρασιά.

Μέσα, προχώρησε κοντά στη Madeline και τον Mosely: ακούς έναν διάλογο. Μίλησε και με όλους τους υπόλοιπους και ύστερα βγες έξω. Μπες στο δρομάκι στα δεξιά σου όπως βγαίνεις από το δωμάτιο. Ακούς ένα μωρό να κλαίει! Ακολουθούσε τον ήχο: καταλαβαίνεις ότι βγαίνει από το κελάρι. Κάνε κλικ στις πόρτες και διά-

ντρικό κτίριο με τη βοήθεια ενός παραθύρου.

Πάνω, βρίσκεσαι στη σοφίτα του κτιρίου. Ανοίξε την ντουλάπα. Βλέπεις κάτι ρόμπες με περίεργα σύμβολα. Χρησιμοποίησε το σημειωματάριό σου πάνω σε αυτά τα σύμβολα. Φύγε αλλά μην κλείσεις την ντουλάπα. Στο διπλανό δωμάτιο είναι ένα σεντούκι. Ανοίξέ το. Η Grace προσπαθεί να το ανοίξει και νομίζει πως βλέπει το πόδι ενός μωρού. Από το φόβο της, το αφήνει να πέσει και γίνεται θόρυβος. Γρήγορα, πήγαινε και μπες στην ντουλάπα. Έρχεται ένας τύπος, που ψάχνει να δει τι έγινε και πάει να ανοίξει την ντουλάπα, αλλά την τελευταία στιγμή τον φωνάζει κάποιος και τη φιλτλώνει. Αφού φύγει, βγες από την ντουλάπα και άνοιξε ξανά το σεντούκι. Βλέπεις ξανά το πόδι. Μετακίνησε τα πράγματα που σκεπάζουν το "υπόλοιπο" μωρό και βλέπεις ότι τελικά είναι μία... κούκλα! (Α, βρε Grace ψυχοπαθητικά!)

Πήγαινε τώρα στις σκάλες που υπάρχουν στο δίπλα δωμάτιο και κατέβα. Είσαι σε μία βιβλιοθήκη.

Ανοίξε το συρτάρι του γραφείου και χρησιμοποίησε το fingerprint kit στο βιβλίο που βρίσκεις μέσα. Βρίσκεις άλλο ένα αποτύπωμα. Διάβασε, τώρα, το βιβλίο, πατώντας το "Turn page" για να γυρίζεις τις σελίδες. Διάβασέ το όλο καθώς και τις σημειώσεις που βρίσκεις εκεί. Βγες από το μενού του βιβλίου και εξέτασε τον πίνακα πίσω και αριστερά από το γραφείο, για να έχεις ένα close-up. Μετακίνησε την καρέκλα κάτω από τον πίνακα και ανέβα επάνω της. Εξέτασε το δεξιό μάτι του πορτρέτου και έχεις ακόμα ένα close-up, αλλά τώρα του ματιού. Βλέπεις μία ενδιαφέρουσα εικόνα. Κάνε κλικ στο πάτωμα για να κατέβεις και σκύψε για να δεις ένα κουμπάκι στο αριστερό πόδι του γραφείου. Πάτησέ το. Βγαίνουν κάποιες κόκκινες ακτίνες από τα αγάλματα στις διάφορες πλευρές του δωματίου. Σκοπός σου είναι να δημιουργήσεις με τις ακτίνες μία πεντάλφα. Για να το πετύχεις αυτό, πήγαινε σε όλα τα αγάλματα και στρίψε αριστερά μία φορά το καθένα. Φτιάχνεται η πεντάλφα και ανοίγει ακόμα μία σκάλα.

Κατέβα από τη σκάλα στο υπόγειο. Κάτω, προχώρησε ευθεία, στρίψε στον πρώτο δρόμο δεξιά και μετά πήγαινε ευθεία στο μακρύ διάδρομο, μέχρι να βρεις τις σκάλες που οδηγούν σε μία πόρτα. Μπες από την πόρτα και ανακαλύπτεις ότι το μωρό που έκλαιγε ήταν στην πραγματικότητα μία... μηχανή παρασκευής κρασιού. Επίσης βλέπεις και μία γριά. Μίλησέ της. Την παρακολουθείς να παθαίνει ΑΜΟΚ, ενώ συνέχεια επαναλαμβάνει τις λέξεις "Pommes bleu". Μετά το Sequence, βγαίνεις ξανά στην αυλή και μιλάς με τον Mosely. Το γκρουπ φεύγει για το Devil's Armchair και, καθώς και αυτό το Time Block τελειώνει, συναντάτε τους δύο μπράβους του Prince James, όχι και στην πιο "ζωντανή" στιγμή τους.

2:00 PM - 5:00 PM

Τώρα χειρίζεσαι τον Gabriel. Το Time Block ξεκινά με την Grace να

γυρνάει και να σου λέει ότι βρέθηκαν νεκροί οι δύο μπράβοι του Prince James. Αφού βγεις έξω, ξαναμπές στο δωμάτιο και μίλησε στην Grace τρεις φορές. Βγες και κατέβα κάτω. Μίλα στον Wilkes που κάθεται στο καδιστικό και, αφού τελειώσετε, γρήγορα μπες στο δωμάτιο με τα τηλέφωνα. Ακούς κάποιον να παίρνει τηλέφωνο. Βγάλε γρήγορα το κασετοφώνάκι και ηχογράφησέ τον. Μιλά ιταλικά, άρα μάλλον είναι ο Buccheli. Αφού κλείσει, γρήγορα βγες έξω ή κρύψου σε έναν διπλανό δάλαμο, για να μη σε δει. Έξω, τον βλέπεις να κάθεται με τον Wilkes. Προσπάθησε να τους μιλήσεις. Τίποτα. Ανέβα ξανά στο δωμάτιό σου και μίλησε στην Grace επτά φορές! Κατέβα ξανά κάτω και μίλησε στον Jean. Φύγε από το ξενοδοχείο και πήγαινε στο "Tour Magdala". Βρίσκεις τον Abbe Arnauud. Κοίταξέ τον και στη συνέχεια μίλησέ του για τα πτώματα. Αφού τελειώσεις, φύγε και πήγαινε στο πάρκινγκ. Πάρε τη μηχανή σου και πήγαινε στο "Armchair of the Devil".

Ακολούθησε το μονοπάτι στην απέναντι μεριά του δρόμου. Βρίσκεις τον Mosely να εξετάζει τα πτώματα. Μίλησέ του και, όταν σε ρωτήσει για "suspects", διάλεξε το εικονίδιο "Vampires". Μίλησέ του για τα πτώματα και επέλεξε τον Arnauud. Μίλησέ του και ρώτησέ τον για το Tour Group. Τώρα κοιτάξτε τα πτώματα. Εξέτασε, κοίταξε και σκέψου για το σώμα, το πρόσωπο και το λαιμό τους. Μετακίνησε την κάμερα 90 μοίρες αριστερά (όπως κοιτάς το αριστερό πτώμα) και κίνησέ την αρκετή ώρα ευθεία. Σε αυτή την περιοχή βρίσκεις αίματα στο χώμα. Κοίταξέ τα και κοίταξε και τα σημάδια που υπάρχουν κοντά τους. Σκέψου για αυτά. Βλέπεις ένα όραμα με το πώς πέθανε ο Macdougall. Σκέψου ξανά για τα σημάδια. Βλέπεις ένα πιο λεπτομερές όραμα με το θάνατο του Macdougall. Φύγε από την περιοχή. Προτού φύγεις, συναντάς τη Madeline. Μετά ένα sequence καταλήγεις στο Rennes Le Chateau

με τον Mosely. Επιστρέψε στο "Armchair of the Devil".

Η γαλλική αστυνομία εξετάζει το χώρο, έτσι αποφασίζεις να μην πας εκεί. Αντίθετα, κοίτα στα αριστερά της μηχανής. Βλέπεις στο χώμα ίχνη από αμάξι. Ακολούθησέ τα. Βρίσκεις το αυτοκίνητο των δύο νεκρών. Χρησιμοποίησε το σημειωματάριό σου στα λάστιχα και θα καταγράψεις το σχήμα και τον τύ-



Οι μοναδικές κηλίδες αίμα που βρίσκεις κοντά στα πτώματα.

πο τους. Φύγε για το "L'Ermitage".

Βρες τα ίχνη του αμαξίου που υπάρχουν εκεί και χρησιμοποίησε το χαρτί με το αποτύπωμα του αμαξίου των δύο νεκρών σε αυτό για να το συγκρίνεις. Από ό,τι φαίνεται, αυτοί πέρασαν από εδώ. Φύγε και πήγαινε στο σπίτι του Larry. Δοκίμασε ξανά το χαρτί με το αποτύπωμα στα ίχνη που υπάρχουν εκεί: βλέπεις ότι πέρασαν και από εκεί (λες και δεν το ήξερες - τέλος πάντων). Χτύπησε την πόρτα. Σου ανοίγει ο Larry - μίλησέ του για όλα. Σε πετά έξω. Βλέπεις ένα sequence όπου ο Gabriel κοπά από το παράθυρο και βλέπει τον Larry να παίρνει ένα τηλέφωνο και να ρυθμίζει το ρολόι του να χτυπήσει μία συγκεκριμένη ώρα. Χμμμ, γιατί το κάνει αυτό; Αφού φύγει ο Larry, χρησιμοποίησε την κρεμάστρα στην τρύπα στο παράθυρο του σπιτιού του Larry και βλέπεις ότι αυτός το ρύθμισε να χτυπήσει στις 2:00 το πρωί. Πήγαινε τώρα στο

"Chateau de Blanchefort" και ανέβα στα ερείπια. Βλέπεις τον Larry να κοιτά με τα κιάλια του τη γύρω περιοχή.

Φύγε και πήγαινε στο Rennes le Chateau. Μπες στο ξενοδοχείο και βλέπεις ένα sequence μεταξύ του Emilio και της Estelle. Μόλις αυτή φύγει, ακολούθησέ τη. Βλέπεις ότι παίρνει το μηχανάκι της και φεύγει. Πήγαινε στο γκαράζ και πάρε τη

βρεις ακόμα ένα αποτύπωμα. Κατέβα και πήγαινε στο καδιστικό. Χρησιμοποίησε το fingerprint kit στο ποτήρι του Wilkes. Παιρνεις άλλο ένα αποτύπωμα. Μίλησε στον Jean και πες του να σε ξυπνήσει στις 2:00. Γύρισε στο δωμάτιό σου και χρησιμοποίησε τον SIDNEY.

Στο ADD DATA πρόσθεσε τα αποτυπώματα του Mosely και του Wilkes καθώς και την κασέτα στην οποία ηχογράφησες τον Buccheli. Πήγαινε στο SUSPECTS και κάνε LINK τα αποτυπώματα που πρόσθεσες στους υπόπτους τους. Κάνε OPEN FILE και επέλεξε το BUCH.TAPE. Επέλεξε το TRANS-LATE και, στο τετράγωνο που ανοίγει στο FROM, θέσε Italian και στο TO English. Τη μεταφράζεις (χμμμ...). Αφού διαβάσεις τη μετάφραση, επιστρέψε στο Main Menu και επέλεξε MAKE ID. Από τη λίστα SELECT διάλεξε τον Gabriel και από το REPORTER το N.Y Times. Διάλεξε "PRINT IDENTIFICATION". Η ταυτότητα εμφανίζεται στο inventory σου.

Φύγε από το ξενοδοχείο και πήγαινε στο "Chateau de Serres". Βγες από την καγκελόπορτα και ψάξε για ίχνη αμαξίου. Χρησιμοποίησε το χαρτί με τα αποτύπωμα από το αυτοκίνητο των δύο αντρών. Βλέπεις ότι ταιριάζουν. Άρα ήρθαν και εδώ. Πήγαινε στην κεντρική πόρτα και χτύπησέ την. Βγαίνει ένας υπηρέτης. Πες του πως είσαι δημοσιογράφος και ότι θέλεις να δεις τον Montpaux. Αυτός έρχεται και σου λέει να πάτε στο δοκιμαστήριο. Του μιλάς. Ρώτησέ τον για τα πάντα. Εχει πολλές ενδιαφέρουσες απόψεις. Αφού τελειώσεις, φύγε και γύρισε στο ξενοδοχείο και στο δωμάτιό σου, για να τελειώσεις και αυτό το Time Block, μετά μία συζήτηση με τον Mosely και την Grace.

Τα μυστήρια που έχουν βγει στην επιφάνεια είναι σίγουρα πολλά, ίσως πιο πολλά από όσα υπήρχαν στην αρχή της περιπέτειας. Τις απαντήσεις σε αυτά τα μυστήρια θα τις μάθετε στο επόμενο τεύχος όπου συνεχίζεται και ολοκληρώνεται η λύση του παιχνιδιού. Μέχρι τότε... καλό puzzle-solving! **PC**

SEPTERRA CORE

LEGACY OF THE CREATOR

Στην καρδιά της Σεπτέρρα βρίσκεται ο Πυρήνας, ένας τεράστιος βιο-υπολογιστής. Εκεί ήμουν σε διαφορετικά υφόμετρα, καθένα με τον δικό της πολιτισμό, ιστορία, ναι σε τροχιά γύρω από τον Πυρήνα. Σύμφωνα με μια αρχαία προφητεία τον Μάγντοκ, τον Δημιουργό, οι ήπειροι της Σεπτέρρα θα ενωθούν κάποια μέρα σε ένα και μοναδικό επίπεδο. Οι Εκλεκτοί, φανταστικοί υποσημειωτές της δικής τους πνευματικής και τεχνολογικής ανωτερότητας, προσπαθούν να επιταχύνουν αυτή τη διαδικασία, προκαλώντας τεράστιες καταστροφές που απειλούν τη ζωή όλων των κατοίκων της Σεπτέρρα. Εν σὺ μεταξύ, μια νέα γενιά, με το όνομα Μήγες, μπλέκεται στην καταστροφή και βρίσκεται να αντιμετωπίζει ανυπέρβλητα εμπόδια. Χωρίς βοήθεια, δεν έχει καμιά ελπίδα να επιληρώσει την προφητεία πριν να καταστραφεί ολοσχερώς η Σεπτέρρα. Αλλά ποιον μπορεί να εμπιστευθεί σε έναν κόσμο που παίνεται από πόλεμους και μίσση - έναν κόσμο στο χείλος του αφανισμού;



Ένα φανταστικό RPG με περισσότερους από 140 χαρακτήρες.

Πρωτότυπο σενάριο.

Επιλέξτε μέχρι και 3 συντρόφους.

Συνδυασμός real time και turn based.

Δημιουργήστε και χρησιμοποιήστε μέχρι και 120 spells.

Εξερευνήστε πάνω από 200 τοποθεσίες.

Manga rendered γραφικά SVGA 16bit.



www.beacon.gr

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ BEACON MULTIMEDIA, ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 6747727-8, FAX: 6712089

Τελικά, είχα δεν είχα, έκανα Πρωτοχρονιά μέσα στο πλοίο πηγαίνοντας για Κρήτη. Βασικά ήθελα να πάω στα Σφακιά, στο νομό Χανίων, αλλά παραμονή της Πρωτοχρονιάς, όπως και το Μεγάλο Σάββατο, δεν φεύγουν πλοία για τα Χανιά και το Ρέθυμνο. Ετσι, η μόνη διέξοδος ήταν να κατεβώ Ηράκλειο και από εκεί πρωί πρωί να πάω στα Χανιά. Στα Σφακιά πέρασα υπέροχα, αφού επισκέφθηκα την Αράδαινα, τον Αϊ Γιάννη, τα Λιβανιανά και ανέβηκα και πάνω στις Μαδάρες, τα Βοσκοτόπια των Ανωπολιτών πάνω στα Λευκά Ορη. Μόνο που εκεί μας έπιασε μία χιονοθύελλα και γύρισα... κατεψυγμένος και με ένα ισχυρότατο κρυολόγημα, που με κράτησε στο κρεβάτι σχεδόν μία εβδομάδα (τις τέσσερις μέρες με 39 πυρετό). Ας είναι καλά τα μαδαρίτικα βουνά, χαλάλι τους. Και μετά όλα αυτά είχα και τον Βαγγέλη, που ήθελε τα άρθρα του!

Ας περάσουμε στα γράμματά σας.

MANIAC MANSION

Ο ΓΙΩΡΓΟΣ Σ. ρωτά πώς κολλά το γραμματόσημο στο package έτσι ώστε να στείλει το manuscript και πώς να κάνει το man-eating plant να μεγαλώσει.

Είναι το πρώτο παιχνίδι της LucasArts και πράγματι χάνουν όσοι δεν το έχουν δει.

Καταρχήν, πρέπει να έχεις τα sealed envelope (από το wall safe), και να έχεις γεμίσει το glass jar με νερό από την pool. Τώρα, στείλε τον Bernard στην κουζίνα και: Open microwave oven, Use envelope with microwave oven, Use jar of water with microwave oven, Close microwave oven και Turn on microwave oven. Περίμενε λίγο και μετά Turn off microwave oven. Τώρα δώσε τα card key και small key στον Dave και τα stamps στον τρίτο της ομάδας. Στείλε τον στο radio room, όπου κάνε Read wanted poster. Θα δεις τον αριθμό της Meteor Police (είναι random). Τώρα ο Bernard πρέπει να φτιάξει το radio, έτσι Use radio tube in tube socket. Αλλάξε στον τρίτο της παρέας και Open microwave oven. Τώρα Pick up envelope και Open envelope. Ο φάκελος θα ανοίξει και ένα quarter θα πέσει. Give quarter to Dave. Κάνε Use stamps on envelope. Πήγαινε στο family room και Use envelope

with typewriter. Αν ο συγκεκριμένος χαρακτήρας έχει δει TV, θα πληκτρολογήσει τη διεύθυνση των Three Guys Who Publish Anything. Τώρα Use demo tape with envelope, πήγαινε έξω και Open mailbox. Τώρα Use tape in mailbox και Pull flag. Περίμενε μπροστά στην πόρτα.

Έχοντας το glass jar, πήγαινε στην πισίνα και Use glass jar with swimming pool. Τώρα πια, Use jar of water with man-eating plant και παρατήρησέ τον να μεγαλώνει. Κάνε Use can of Pepsi with man-eating plant και παρακολούθησε τι συμβαίνει. Μόνο τώρα προχώρησε πάνω στο φυτό για να ανεβείς επάνω.

MORPHEUS

Ενας ανώνυμος (!) φίλος ρωτά πώς τελειώνει το Morpheus, λέγοντας ότι δεν το παίζει ο ίδιος αλλά μία συνάδελφός του στη δουλειά, η οποία έχει κολλήσει προς το τέλος και πάει να τρελαθεί. Ψάχνει για έναν κωδικό, ώστε να ανοίξει μία πόρτα, προς το τέλος του παιχνιδιού.

Ας υποθέσω ότι είσαι πράγματι στο τέλος και όχι κάπου πιο πριν. Η τελευταία πόρτα που πρέπει να ανοίξεις είναι αυτή του Jan Phariss. Μετά το Monkey cave και αφού περάσεις από τον καταρράκτη, κάνε κλικ πρώτα στην Claire και μετά στο pendant/necklace. Παρατήρησε καλά την εικόνα. Αν δεν σου θυ-

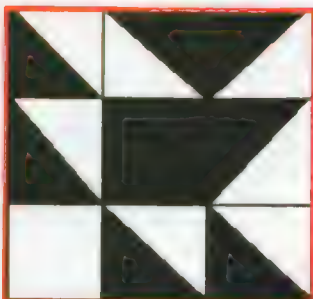
μίζει τίποτα, πήγαινε στο δωμάτιο του Jan Phariss. Από το ημερολόγιο της Claire, το γράμμα στην Claire από τον Jan, βγαίνει το τι πρέπει να κάνεις στο σημείο αυτό. Σύμφωνα λοιπόν με το γράμμα αυτό, χρησιμοποιώντας το pendant, καθρέφτισε την εικόνα του και δοκίμασε αυτό το συνδυασμό-εικόνα στην πόρτα του Jan (βλ. τη σχετική φωτογραφία στις σελίδες αυτές). Χρησιμοποιώντας σωστά την αντανάκλαση της εικόνας, προχώρησε και κάνε κλικ στον καθρέφτη. Παρακολούθησε τι συμβαίνει. Πίσω από τον καθρέφτη είναι άλλο ένα σχήμα pendant. Πρόσεξε το σχήμα του. Δοκίμασε τον κωδικό αυτό



στην πόρτα του Jonathan Cleveland Phariss. Προχώρησε και μπες στο Neurographicon pod. Είσαι τρεις τέσσερις κινήσεις πριν από το τέλος...

SPELLCASTING 201

Ο ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΧΑΝΙΩΤΑΚΗΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει τη δεύτερη μέρα (Δευτέρα), που πρέπει να κολλήσει ένα μουστάκι στο άγαλμα του καθηγητή που βρίσκεται πάνω στο ρολόι του πανεπιστημίου. Σημειώνει επίσης ότι, καθώς το άγαλμα είναι πασσαλειμένο λάδι, είναι προφανές ότι πρέπει να χρησιμοποιήσει το spell WHOOSH,



που βρίσκεται στο janitor's closet. Δεν μπορεί όμως να σπάσει το γυαλί. Γράφει ότι δοκίμασε διάφορους τρόπους, ακόμα και να κατεβάσει το όργανο για να σπάσει το γυαλί με υψηλές νότες, αλλά χωρίς αποτέλεσμα. Τι θα πρέπει να κάνει;

Τη λύση του παιχνιδιού δεν θα τη βρείτε πουθενά στο Internet - υπάρχει στο τρίτο βιβλίο με λύσεις που έχω κυκλοφορήσει (αυτό απλά το αναφέρω για κάθε ενδιαφερόμενο). Από εκεί που μαθαίνεις το Woosh spell ανοίγοντας το κουτί, πήγαινε South, West, North, East και Wait. Αρχίζει το μάθημα 9:30-11:30 στο Ivorytower Hall. Κάνε συνέχεια WAIT, μέχρι να πάει η ώρα 10:40. Τώρα πια, κάνε Frimp the Doughnut. Συνέχισε με Wait μέχρι τις 11:15. Τώρα Close Eyes η ώρα πάει 11:20, και τώρα Cast Bip Wait. Το μάθημα τελειώνει. (Είναι απαραίτητο να παρακολουθείς τα μαθήματά σου, αφού παίρνεις πολύτιμα hints, χωρίς τα οποία δεν μπορείς να ολοκληρώσεις το παιχνίδι.) Τώρα West, Up, Up, Examine mechanism, Examine box (το Fogwacka box), Open box. Δεν μπορείς. Τώρα, όμως, το ρολόι πρέπει να χτυπά ακριβώς 12:00 και ο μηχανισμός να ελευθερώνει το κουτί (αυτό συμβαίνει κάθε ώρα ακριβώς). Αμέσως λοιπόν Open Fogwacka box. Μαθαίνεις το Fogwacka spell. Τώρα πήγαινε Up, Examine statue, Examine bender, Read spellbook, Woosh statue, το λάδι φεύγει, Up, Put moustache on statue και ολοκληρώνεις την πρώτη σου αποστολή.

GABRIEL KNIGHT 3

Ο ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΤΖΑΝΟΔΑΣΚΑΛΑΚΗΣ από το Ηράκλειο Κρήτης ρωτά τι πρέπει να κάνει την πρώτη μέρα, ώρα 2-4, για να πάρει το διαβατήριό από τον άνθρωπο στο δωμάτιο 33.

Προφανώς εννοείς τον Mosely. Καταρχήν, πρέπει να έχεις πάρει από κάτω, από το τραπέζι, ένα piece of candy. Τώρα πήγαινε πάνω στο δωμάτιο του Mosely, χτύπα και μπες. Δώσε στον Mosely το candy, για να πάρεις μία πρώτη ιδέα τι πρέπει να κάνεις για να του

πάρεις το διαβατήριό. Ρώτησέ τον για όλα. Φύγε, κατέβα ξανά κάτω, πάρε άλλο ένα piece of candy και ανέβα στο διάδρομο με τα δωμάτια. Εντόπισε την εισοχή που περιέχει έναν πίνακα που δείχνει έναν δρόμο και από κάτω έχει ένα τραπέζι. Η εισοχή είναι στον "εσωτερικό" τοίχο, δηλαδή σε αυτόν όπου είναι και η πόρτα του δωματίου 33, και όχι στον εξωτερικό με τις πολλές πόρτες. Αφού βρεις τον εν λόγω πίνακα, βάλε το piece of candy πάνω στο τραπέζι και κατέβα πάλι. Περιμένε να φύγει ο ρε-

Πρόσεξε καλά, πρέπει να πας πίσω του και όχι μπροστά του. Ισως χρειαστεί να κάνεις Load κάποια από τις δύο προηγούμενες θέσεις μέχρι να τα καταφέρεις. Ετσι κι αλλιώς, ο χειρισμός στο σημείο αυτό είναι στρυφνός.

ZORK 1

Ενας άλλος ανώνυμος φίλος ρωτά στο Zork 1 τι πρέπει να κάνει στην τοποθεσία Aragorn Falls για να περάσει τον καταρράκτη. Υποψιάζεται ότι έχει να κάνει με το ουράνιο τόξο που βρίσκεται εδώ, αλ-

Torch room. Από εδώ πήγαινε νότια και μετά ανατολικά. Πάρε το coffin. Γύρισε δυτικά και συνέχισε νότια στο Altar. Δεν υπάρχει καμία περίπτωση να κατεβείς κάτω, ενώ ακόμη το πρόγραμμα αναφέρει: "That you haven't got a prayer". Αυτό είναι ένα πολύ κρίσιμο hint, τύπωσε λοιπόν "Pray" και θα βρεθείς πάλι στο Δάσος. Σβήσε τη λάμπα, αν είναι μέρα, και πήγαινε South, μετά North στο The clearing και τώρα East στο Canyon View. Κατέβα και πήγαινε βόρεια στο Rainbow's End. Drop the coffin and open it. Μέσα θα βρεις ένα jeweled sceptre. Πάρε το και κούνησέ το (wave). Τώρα πια το ουράνιο τόξο γίνεται σταθερό, αλλά μπορείς να το περάσεις ΜΟΝΟ από την άλλη μεριά. Τώρα κάνε Look. Πάρε το pot of gold που βρίσκεις καθώς και το coffin.

Αργότερα, στην Dam Base θα βρεις μία ξεφουσκωτή βάρκα. Inflate boat with the pump, Drop Pump, Get inside the boat, τύπωσε "LAUNCH" και κατεβαίνεις τον Frigid River. Συνέχισε μέχρι να δεις το buoy. Πάρε το και πήγαινε East στην παραλία. Βγες έξω και πάρε το shovel. Πήγαινε στη Sandy Cave και κάνε save. Σκάψε μέχρι να βρεις το σκαραβαίο. Drop the shovel, Get the scarab και πήγαινε SW. Drop the buoy and open it: Μέσα βρίσκεις ένα emerald. Πήγαινε νότια στο Aragorn Falls. Από εδώ μπορείς να διασχίσεις το rainbow και έτσι να φτάσεις στο End of the Rainbow.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Όσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο καλό είναι να αναφέρετε μέσα στο γράμμα και τον αριθμό τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει κι εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC



GABRIEL KNIGHT 3

σεψιονίστ και κάνει οπωσδήποτε save. Τώρα πάτησε το κουμπί του δωματίου 33 στον πίνακα που είναι στον τοίχο. Φύγε αμέσως από τη σκάλα που είναι στη δεξιά μεριά. Κάνε ξανά αμέσως save. Οδήγησε την οπτική κάμερα γύρω από το δωμάτιο του Mosely. Παρατήρησέ τον να βγαίνει, να πηγαίνει προς το τραπέζι, να βλέπει το piece of candy και να σταματά για να το πάρει. Τώρα οδήγησε τον Gabriel κοντά του και κάνε πάνω του κλικ το icon Pick up. Αν τα έχεις κάνει σωστά, θα δεις τον Gabriel να πηγαίνει περπατώντας με τις άκρες των δαχτύλων του πίσω από τον Mosely και να του παίρνει το διαβατήριό.



λά, όσο και αν προσπαθεί, δεν βρίσκει τη λύση του γρίφου.

Για να είμαι ειλικρινής, δεν είμαι απόλυτα σίγουρος, αφού δεν είχα χρόνο για να φορτώσω το παιχνίδι και να φτάσω στο σημείο αυτό, αλλά, αν θυμάμαι καλά, πρέπει να κάνεις τα εξής: Από το Dome room δέσε το σχοινί στο railing και μετά κατέβα στο σχοινί. Θα βρεθείς στο

Όχι, δεν θα μείνουμε με σταυρωμένα χέρια...

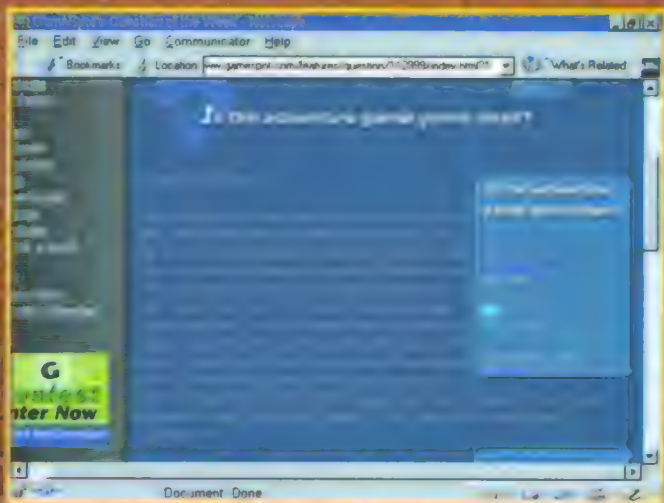
Το GameSpot, ένα από τα γνωστότερα on-line sites αφιερωμένο στα παιχνίδια, δημοσιεύει στα τέλη Νοεμβρίου - αρχές Δεκεμβρίου μία "έρευνα" σχετικά με το αν έχουν πεθάνει τα adventure games. Στην έρευνα αυτή φιλοξενείται μία απάντηση του Tim Schafer, του πολυσυνζητημένου σχεδιαστή της LucasArts, ο οποίος ήταν υπεύθυνος για τα παιχνίδια Day of the Tentacle, Full Throttle και Grim Fandango, ενώ καταθέτουν τις απόψεις τους και επί στέλνουν τον εν λόγω site.



Το θέμα παρουσιάζει ενδιαφέρον από πολλές πλευρές. Οι απόψεις των στελεχών του GameSpot είναι ενδιαφέρουσες ανεξαρτήτως αν συμφωνεί ή διαφωνεί κάποιος με αυτές, μια και αντιπροσωπεύουν μια πολύ σημαντική τάση, η οποία εμφανίστηκε τον τελευταίο περίπου έναμιση χρόνο στην Αμερική και προσπαθεί να τοποθετηθεί απέναντι στο φαινόμενο των adventure games από διάφορες πλευρές. Από την άλλη, το συγκεκριμένο θέμα ξεσχίστηκε θυελλώσως αντιδράσεων προς το συγκεκριμένο site από εκατοντάδες απλούς adventureers αλλά και ειδικούς, που διαμαρτυρούνταν για τις απόψεις των στελεχών του GameSpot, αλλά και για τη συνολική στάση τους απέναντι στα adventure games. Προσωπικά δεν θεωρώ καθόλου τυχαίο το ότι από εκείνη τη χρονική στιγμή και μετά, δηλαδή μετά τη μαζική εκδήλωση των αντιδράσεων, το GameSpot έκανε μια σημαντική στροφή ως προς τη στάση που κρατούσε τα τελευταία δύο χρόνια και αρχισε να παρακολουθεί τις εξελίξεις στα adventure games από πολύ κοντά, παρουσιάζοντας ταυτόχρονα σε πολύ λίγο χρόνο σχεδόν όλα τα adventures που είχαν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό και μάλιστα με αρκετά καλές κριτικές.

Ας ξεκινήσουμε από την ανάντηση του Tim Schafer, η οποία έχει

Η απάντησή εξαρτάται από το πως ορίζει ο καθένας το adventure gaming. Αν έχεις έναν πολύ σκαμπτο και πραγματικό σκεπτηρό ορισμό



Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρνέκη

Βασισμένο σε μία συγκεκριμένη μέθοδο απόδοσης των φανταστικών κόσμων (π.χ. τα 'αληθινά' adventure games πρέπει να χρησιμοποιούν text parsers ή τα 'αληθινά' adventure games πρέπει να είναι 2D rendered), τότε ναι, είναι νεκρά ή καλύτερα πολύ αρρώστα. Κανένα είδος adventure game δεν κρατά αιώνια. Οι άνθρωποι πάντοτε προσπαθούν να βρουν νέους και πιο πλουσίους τρόπους για να αποδώσουν έναν φανταστικό κόσμο. Αν αγκιστρωθείς σε μία συγκεκριμένη τεχνολογία ή σε έναν συγκεκριμένο τύπο interface, τότε δυστυχώς ο προσρισμός σου είναι να γίνεις ένας εμπειρογνώμονας αρχαιοτήτων, βυθισμένος σε μία δίνη πικρής νοσταλγίας, κουνώντας τη σφιγμένη γραδιά σου στον άδειο ουρανό και αναθεματίζοντας το τέλος των text adventures, ή των διατηρών καρτών, ή της Amiga, ή οποιασδήποτε Stone-Age τεχνολογίας αγαπηρές και δεν μπορείς να ξεκολλήσεις από αυτήν. Αν όμως ορίσεις τα adventure games με ό,τι είναι πιο διασκεδαστικό και ευχάριστο σε αυτό, το να εξερευνάς δηλαδή φανταστικούς νέους κόσμους, να έρχεσαι σε επαφή με απίστευτους χαρακτήρες, να συμμετέχεις σε καταπληκτικές αποστολές και να έχεις μεγαλύτερες και καλύτερες από ό,τι στην ίδια τη ζωή περιπέτειες, τότε είσαι σε ασφαλή δρόμο, επειδή εξ ορισμού θα υπάρχουν πάντα τέτοια adventure games. Οι άνθρωποι πραγματικά αγαπούν αυτό το είδος! Το ξέρω καλά.

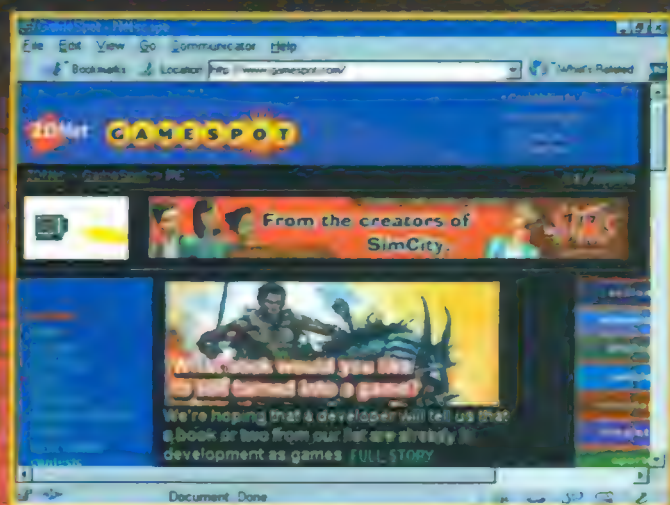
Από το προσωπικό του GameSpot ο Amer Ajami, hardware and news editor, αναφέρει ότι ίσως η πιο σωστή ερώτηση θα ήταν αν τα παραδοσιακά adventure games έχουν τελειώσει. Κατά τη γνώμη του, η απάντηση στο ερώτημα είναι δυστυχώς καταφατική. Σύμφωνα με τα λεγόμενα του, η αρχή του τέλους ήρθε από την Blizzard, όταν η τελευταία ακύρωσε το Warcraft Adventures το 1997. Τέλος, τονίζει ότι όσο υπάρχουν οι υβριδικές κατηγορίες παιχνιδιών τα adventure games δεν θα πεθάνουν ποτέ, και αυτό διότι δανείζουν τα καλύτερα στοιχεία τους σε όλα τα άλλα είδη παιχνιδιών.

Ο Elliott Chin, senior editor, αφού τονίζει ότι τα adventures δεν είναι το αγαπημένο του είδος, εντούτοις δηλώνει ότι τα εκτιμά γιατί στηρίζονται σε δύο στοιχεία, στα οποία κανονικά έπρεπε να στηρίζονται όλα τα παιχνίδια: στην ιστορία και την προσωπικότητα των χαρακτήρων. Εκφράζει μάλιστα την απορία που θα βρούμε αυτά τα στοιχεία αν εξαφανιστούν τα adventure games. Τέλος, αν το Gabriel Knight 3 δεν πουλήσει αρκετά, τότε είναι σίγουρος ότι ο χώρος των adventure games έχει τελειώσει, γεγονός που τον λυπεί ιδιαίτερα.

Ο Ron Dulin, executive editor, δεν έχει καμία αμφιβολία ότι τα παραδοσιακά adventure games είναι σχεδόν νεκρά. Όλες οι άλλες κατηγορίες έχουν πεσει πάνω τους και σαν κανιβαλοι παίρνουν τα καλύτερα στοιχεία τους. Τα action και role-playing games έχουν βελτιωθεί πάρα πολύ ως κατηγορίες, δανείζομενα στοιχεία από τα adventure games.

Ο Greg Kasavin, reviews editor, διαφωνεί με την εκτίμηση ότι τα adventure games έχουν τελειώσει. Παρ' όλα αυτά μπορεί να καταλάβει γιατί κυκλοφορούν ελάχιστα. Ο βασικός λόγος είναι ότι με την εμφάνιση των 3D accelerators, που επιτρέπουν πολυχρώμα, υψηλής ανάλυσης γραφικά, τα adventure games έπαψαν πια να έχουν τα πρωτεία στον τομέα αυτό. Το Myst σημείωσε τεράστια επιτυχία γιατί δείχνει πολύ ωραίο, αλλά τώρα πια και το Half-Life δείχνει εξίσου όμορφο. Φυσικά, όσοι προτιμούν τα adventure games τα προτιμούν όχι επειδή είναι ωραία, αλλά διότι δημιουργούν έναν περιβάλλοντα κόσμο όπου πρέπει να λύσεις μία σειρά γρίφων και να συμμετέχεις άμεσα στην εξέλιξη της ιστορίας του παιχνιδιού. Ωστόσο δεν αλλάζουν μόνο τα adventure games, όλες οι κατηγορίες παιχνιδιών αλλάζουν σιγά-σιγά.

Ο Michael Mullen, senior news editor, θεωρεί ότι τα adventure games έχουν πεθάνει προ πολλού και δεν χρειάζεται ειδική νεκροψία



Οι απόψεις των στελεχών του GameSpot είναι ενδιαφέρουσες, ανεξαρτήτως αν συμφωνεί ή διαφωνεί κάποιος με αυτές, μια και αντιπροσωπεύουν μία πολύ σημαντική τάση, η οποία εμφανίστηκε τον τελευταίο περίπου ενάμιση χρόνο στην Αμερική και προσπαθεί να τοποθετηθεί απέναντι στο φαινόμενο των adventure games από διάφορες πλευρές.

για να διαπιστωθεί το προφανές. Κατά τη γνώμη του, το είδος αυτό έχει τελειώσει, γιατί δεν μπορεί να αντισταθεί στο συναγνισμό που θέλει και επιβάλλει ταχύτητα, Dolby Digital sound, υψηλή απόδοση στη σχέση κόστος/ώρες ευχαρίστησης και πολύ καλά σεναριακά background. Τέλος, πιστεύει ότι θα ήταν προτιμότερο αν δάβαμε τα adventure games μία για πάντα.

Ο Andrew Park, associate editor, θεωρεί ότι κύρια υπεύθυνη για τη στασιμότητα του χώρου των adventure games είναι, κατά τρανική σύμπτωση, αυτή καθ' εαυτή η τρομερή επιτυχία που σημείωσε το Myst. Όλοι προσπαθήσαν να το αντιγράψουν. Βγήκαν δεκάδες Myst-κλώνοι και ξαφνικά το είδος στεγνώσε. Προς τα παρόν, δεν φαίνεται να έχει μεσο του άλλη δυναμική. Από την άλλη μεριά, οι υβριδικές κατηγορίες που έχουν εμφανιστεί, με παιχνίδια που δανείζονται όλα και περισσότερο στοιχεία από τα adventure games, όπως τα action/adventure, point-and-click adventure/RPG/ Diablo, αλλά και τα RPG/strategy/adventure, έχουν μπερδέψει τον κόσμο. Ίσως να σκορπίστηκαν στις άλλες κατηγορίες και να μην υπάρχουν πια ως αυτόνομος χώρος.

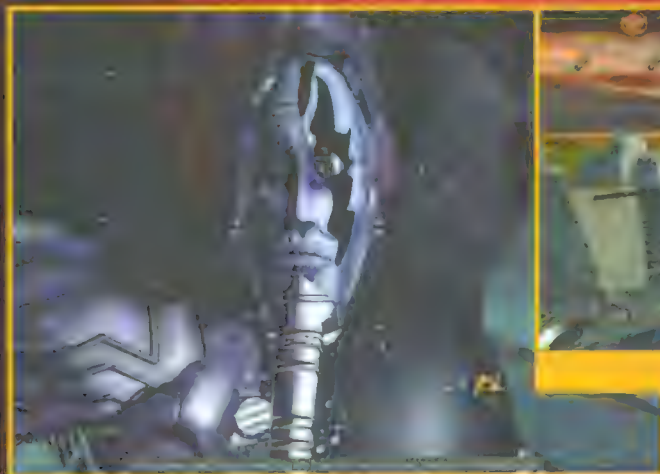
Τέλος, ο Trey Walker, audience support coordinator, τονίζει ότι τα adventure games δεν έχουν τελειώσει, απλώς περνουν μία παραδοσιακή φάση μετάσχηματισμού. Θεωρεί ότι τα action και RPGs αφομοιώνουν σταδιακά τα καλύτερα στοιχεία των adventures (puzzles, storylines, τις εντυπωσιακές rendered σκηνές), ενώ ταυτόχρονα απορρίπτουν όλα αυτά που δεν παρουσιάζουν ενδιαφέρον.

THE DARK SIDE OF GAMING

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΤΟΥ RAY IVEY ΑΠΟ ΤΟ "ADVENTURE GAMER" ΠΡΟΣ ΤΟ "GAMESPOT"

"Για πάρα πολύ καιρό θαύμαζα το GameSpot. Είναι ένα τεράστιο site, με πάρα πολύ καλή, πολύτιμη αλλά και χρήσιμη πληροφόρηση. Όμως το γελοίο άρθρο σας για τα adventures είναι 'too much' για να μην τύχει μιας ορθολογιστικής απάντησης.

Πρώτα απ' όλα, πάρα πολλά adventure games παίζονται από παικτες πολύ μεγαλύτερους από οποιονδήποτε βρίσκεται στο στελεχικό δυναμικό σας. Επίσης, πάρα πολλά παίζονται από γυναίκες. Η μασκαράτα των φωτογραφιών των συνεργατών σας στο γελοίο άρθρο σας για τα adventures μοιάζει με τα περιφρήματα των τελειόφοιτων των κολεγίων.



Αν πίστευα ότι θα έκανε καλό, θα τραβούσα από την 'Εάν τα Adventure Games έχουν πεθάνει, τότε τι στο καλό είναι αυτά τα παιχνίδια;' λίστα μου τα: Ring, Faust, Lotus Spring, Crystal Key, The Forgotten, Inherent Evil, Discworld Noir, Gabriel Knight 3, Braille of the Sphinx, Real Neverending Story, Longest Journey, Aztec, Hidden Evil, The Time Machine, Liath, Reah, Schizm, Simon 3, Traitor's Gate, Nancy Drew: Secrets Can Kill, Nancy Drew 2 (μολις κυκλοφόρησε) κ.λπ. Παρεμπιπτόντως, σημειώστε ότι δεν υπάρχει κανένα υβριδικό παιχνίδι στη λίστα. Είναι όλα καθαρά adventures. Δεν αναφέρω φυσικά παιχνίδια όπως τα Outcast, Prince of Persia 3D, Nocturne, Drakan, Indy, Phantom Menace, Planet of the Apes, Wild Wild West, Scooby-Doo.

Σκεφτείτε το εξής: το GameSpot δεν έχει κανένα review του εκπληκτικού Gabriel Knight 1, του Morpheus ή των Simon the Sorcerer 1 και 2. Εντάξει, θα μου πείτε αυτά είναι παλιά παιχνίδια. Τι λέτε τότε για τα νέα παιχνίδια; Μια και είστε τόσο σίγουροι ότι τα adventures έχουν πεθάνει, είμαι σχεδόν σίγουρος ότι θα έχετε παρουσιάσει το πρόσφατο adventure Nancy Drew: Secrets Can Kill. Ουups, όχι δεν το έχετε κάνει. Συγγνώμη, είναι ένα παιχνίδι για κοπέλες. Εντάξει, τότε να πούμε για το Faust; Ούτε κι αυτό. Ή το Discworld Noir, ή το The Forgotten, ή το Inherent Evil, ή το Liath, ή το Hopkins FBI, ή το Chewy: Esc from FS, ή το UFOs, ή το Jack Orlando. Παρακαλούσα τον Andrew Park να με αφήσει να παρουσιάσω το Morpheus για το GameSpot. 'Λυπάμαι' αναφέρει η απάντησή του 'πολύ παλιό'. (Σημείωση: Είμαι ένας reviewer με οκτώ παρουσιάσεις αναγνώστών στο site σας και πάνω από 40 παρουσιάσεις στο AdventureGamer.com.)

Καλά, λοιπόν, πού είναι τότε οι παρουσιάσεις των πρόσφατων παιχνιδιών; Αδιαφορείτε για τα παλιά παιχνίδια, τώρα όμως αδιαφορείτε και για τις νέες κυκλοφορίες. Πώς μπορεί να λείπει το GameSpot ότι ενδιαφέρεται για το χώρο των adventures; Με θαυμασμό και έπαυση το

νεαρό προσωπικό σας νομίζει ότι τα adventures είναι νεκρά. Πρέπει να κοιτάνε μόνο στη δική τους λίστα παρουσιάσεων, δεν υπάρχει άλλη εξήγηση!!! Ε, φιντανάκια του GameSpot, γιατί δεν κοιτάτε στα παρακάτω sites: AdventureGamer, Just Adventure+, Mr. Bill's Reviews, Quandary, Adventure Central, The Edge, Adventure Collective, Games Domain κ.λπ.; Ίσως μαθαίνατε κάτι παραπάνω.

Γιατί θα έπρεπε το GameSpot να γράφει και να δημοσιεύσει ένα τέτοιο άρθρο, όταν δεν ενδιαφέρεστε σχεδόν καθόλου για αυτόν καθ' εαυτόν το χώρο των adventures; Αν δεν πρόκειται να έχετε ανθρώπους που να γράφουν για τα adventures, γιατί τέλος πάντων δεν προλαμβάνετε κάποιον που να αγαπάει αυτό το είδος παιχνιδιών και που να έχει παίξει τουλάχιστον ένα ή δύο;

GameSpot, γιατί δεν προσπαθείς να είσαι έστω και λίγο έντιμο; Με τονόμασε το site σε QuakeSpot και συνέχισε το δρόμο σου.

Ray Ivey,

Από το AdventureGamer"

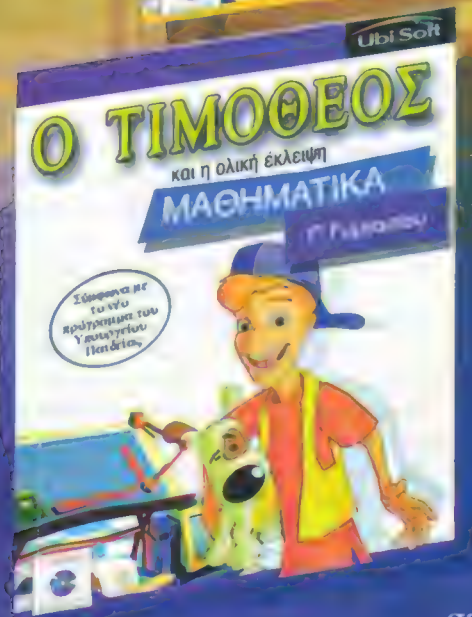
Το γράμμα του Ray μου έκανε μεγάλη εντύπωση. Κοίταξα προσεκτικά στα αρχεία του GameSpot και διαπίστωσα ότι ο Ray έχει απόλυτο δίκιο: τα τελευταία δύο χρόνια δεν παρουσίαζε ουσιαστικά τα adventure games ούτε και τις εξελίξεις στο συγκεκριμένο χώρο. Πρέπει όμως η συγκεκριμένη επιστολή, αλλά ίσως

ακόμη περισσότερο τα εκατοντάδες επικριτικά γράμματα που πήραν, σε συνδυασμό με τα πάρα πολλά αρνητικά μηνύματα που δημοσιεύτηκαν στα newsgroups σχετικά με το GameSpot, να συνέβαλαν ώστε μέσα σε ελάχιστο χρόνο να αλλάξει στάση. Δεν ξέρω αν πρόκειται για μία συγκυριακή στροφή ή για κάτι μονιμότερο. Αυτό μόνο ο χρόνος θα το δείξει. Αυτό που πάντως είναι περισσότερο από προφανές, είναι το γεγονός ότι το GameSpot ξεκίνησε να παρουσιάζει οτιδήποτε σχετικό με τα adventure games, παρουσιάζει παιχνιδιών ή νέα του χώρου, πρωτοστάτησε μάλιστα στην υπόθεση της ανακοίνωσης της φυγής από τη LucasArts του Tim Schafer, καθώς και των νέων για την επικείμενη κυκλοφορία του Monkey Island 4. Ίσως, όπως λέει και ο λαός μας, "και ο Άγιος φοβέρα θέλει"...

PC



NANCY DREW 2



Ubi Soft



σε επιλεγμένα computer-shops και βιβλιοπωλεία

MICROSTAR

GAMEBOY

Μέρος 2ο

Τελικά, έπεσα κι εγώ θύμα του ιού του 2000! Ο οποίος, τελικά, δεν ήταν μηχανικής αλλά καθαρά οργανικής φύσης: μία φοβερή και τρομερή γρίπη, όπως πολύ σωστά διαπίστωσε κάποιος φίλος του Forum του περιοδικού μας... Μη νομίζετε όμως ότι δεν σας σκέφτηκα. Παρουσιάζω λοιπόν τους υπόλοιπους emulators για GAMEBOY, ενώ στην αρχή του άρθρου μπορείτε να απολαύσετε μια επίκαιρη ιστορία, αφού, όπως μαρτυρά και ο τίτλος της, διεξήχθη στη... ΖΟΥΓΚΛΑΙ

Του Γιάννη Καλοσκάμνη
cv97056@central.ntua.gr

ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΓΙΑ... ΑΓΡΙΟΥΣ!

Πριν από μερικές εβδομάδες είχα μια συνομιλία με έναν οικογενειακό φίλο μας - ας τον αποκαλούμε από εδώ και πέρα "γιατρό", αφού αυτό είναι το επάγγελμά του. Ο γιατρός, λοιπόν, ασχολείται εδώ και πολλά χρόνια με τα προγράμματα σκακιού στους υπολογιστές. Είναι πολύ ενημερωμένος σε αυτό τον τομέα και διαθέτει όλα τα καινούρια προγράμματα της αγοράς. Αυτή τη φορά όμως η συζήτηση πήγε αλλού. "Pokemon" μου λέει και, προτού προλάβω να αντιδράσω, συνεχίζει: "είναι ένα καινούριο παιχνίδι λογικής, που σπάει τα ταμεία στην Αμερική!".

Το μόνο πρόβλημα ήταν ότι το Pokemon κυκλοφορούσε, εκείνη την εποχή τουλάχιστον, μόνο για GAMEBOY! Μέσα στην απόγνωση ο γιατρός! "Κι εγώ τώρα πώς θα παίξω;" Μια σπίδα άναψε μέσα μου. Εδώ κοτζάμι στήλη για emulators γράφω, δεν θα μπορούσα να βρω το CD-ROM του Pokemon και να το τρέξω σε κάποιον εξομοιωτή για GAMEBOY;

Πράγματι, αυτό κάνω, και φωνάζω το γιατρό

σπίτι μου για να του το παρουσιάσω. Ολα λειτούργουν ομαλά: Η εισαγωγή παίζει σωστά και τα τερατάκια-ήρωες του παιχνιδιού παρελαύνουν μπροστά στα μάτια μας. Ωσπου φτάνει η ώρα να πατήσουμε το Start για να παίξουμε το παιχνίδι... Κατάρα! Κατά λάθος είχα κατεβάσει την ιαπωνική έκδοση του παιχνιδιού. Ετσι, δεν καταλαβαίναμε τίποτα στην οδόνη των επιλογών, οπότε δεν μπορούσαμε να προχωρήσουμε... Εκείνη τη στιγμή, το μόνο που περνούσε από το μυαλό μου ήταν λέξεις και φράσεις που ξεκινούσαν από το γράμμα Ρ ("Ρόμπα", "Ρεζίλι των σκυλιών", "Ρε άσχετε" κ.λπ.).

Ευτυχώς, ο γιατρός με έβγαλε από τη δύσκολη θέση. Κοιταχτήκαμε με νόημα και αμέσως σκάσαμε στα γέλια...

Το ηθικό δίδαγμα: Πρέπει να τον ακούς το δαλασσόλυκο, όταν έχεις να κάνεις με την οικονομία. Επιτρέψτε μου λοιπόν να αφιερώσω την ανωτέρω ιστορία σε όλους αυτούς που νομίζουν ότι τα ξέρουν όλα και δεν δέχονται κουβέντα από κανέναν...

ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ ΓΙΑ GAMEBOY

Στο προηγούμενο τεύχος, αναφερθήκαμε αναλυτικά στους emulators που χρησιμοποιούν το περιβάλλον του DOS. Ωστόσο, όσο αξιόπιστοι κι αν ήταν κάποιοι από αυτούς (αναφέρονται ειδικά στον NO\$GMB, που είναι σχεδόν άψογος, ενώ διαθέτει και ένα πολύ καλό σύστημα debugging), το interface τους δεν ήταν φιλικό προς το χρήστη. Το μέλλον ανήκει αδιαμφισβήτητα στα προγράμματα εκείνα που



Ο γράφων κατατροπώνει το Chessmaster. Τζάμπα τα 'χουμε τα γαλόνια;

αξιοποιούν όσο το δυνατόν καλύτερα τις δυνατότητες των Windows. Υπενθυμίζω, πάντως, ότι εδώ οι απαιτήσεις είναι σαφώς υψηλότερες και για να χαρείτε τους emulators θα χρειαστείτε τουλάχιστον P-II και μια καλή κάρτα γραφικών.

2.1. Hash: Πρόκειται για μια "καθαρόαιμη" εφαρμογή Windows. Ένα αρκετά εκτεταμένο και εύχρηστο σύστημα επιλογών επιτρέπει



Ο Tommy Hilfiger έχει σχεδιάσει από skateboards μέχρι αερόστατα! Να λοιπόν κι ένα συλλεκτικό GAMEBOY με την υπογραφή του διάσημου δημιουργού.

στο χρήστη να καθορίζει όλες τις παραμέτρους της εξομοίωσης, ενώ διαθέτει κι έναν πολύ καλό debugger. Είναι ξεκάθαρη η πρόθεση των προγραμματιστών του να δώσουν έναν μοντέρνο και γρήγορο emulator. Ετσι, έχει γίνει μια αξιόλογη προσπάθεια αξιοποίησης των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι επιταχυντές 3D, με την υποστήριξη του OpenGL. Βέβαια, προς το παρόν, είτε τρέξετε τον Hash κάτω από το OpenGL είτε κάτω από τα DirectDraw και WinGDI, δεν θα παρατηρήσετε κάποια διαφορά ως προς τις επιδόσεις. Πρέπει επίσης να σημειωθεί ότι δεν είναι σίγουρο ότι λειτουργεί ομαλά με όλα τα chipsets. Προς το παρόν, οι προγραμματιστές το έχουν δοκιμάσει μόνο σε Riva TNT και i740. Στα θετικά στοιχεία του εξομοιωτή πρέπει να προστεθεί η δυνατότητα save που παρέχει, μέσω της επιλογής Save Snap. Δηλαδή, μπορείτε να σώσετε τη θέση σας οποιαδήποτε χρονική στιγμή. Όταν θέλετε να συνεχίσετε, απλά φορτώνετε το ROM και επιλέγετε Load Snap. Η ταχύτητα

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Αυτή τη φορά θα ασχοληθούμε με μια πολύ γνωστή φυσιογνωμία του χώρου των adventure games: τον Tex Murphy, το διάσημο ντεντέκτιβ και πρωταγωνιστή της ομώνυμης σειράς της Access Software. Κύρια χαρακτηριστικά του η συστηματική αντιμετώπιση των υποθέσεων, το αμύητο χιούμορ του, οι πολυτάραχες σχέσεις του με τις γυναίκες αλλά και η πράγματι απίστευτη τύχη του...

Στο CD του τεύχους που κρατά-

τε στα χέρια σας θα βρείτε την πρώτη περιπέτεια του Tex Murphy, με τον τίτλο Mean Streets (είναι σε disk images για Atari ST, θα χρειαστείτε τον WinSTon ή τον PascifiST). Αν και δεν θεωρείται από τις δυνατότερες στιγμές της σειράς, προσφέρει μοναδικές συγκινήσεις και οπωσδήποτε αξίζει της προσοχής σας...



...Και ιδού τα γιαπωνέζικα! Μη σας ξεγελούν τα αγγλικά στον υπότιτλο.

εξομοίωσης είναι ικανοποιητική, αλλά δυστυχώς είναι πολύ πιθανό να συναντήσετε προβλήματα ασυμβατότητας με κάποια ROMs. Ενδεικτικά αναφέρω ότι το FIFA 2000 δεν έτρεξε. Τελειώνω την αξιολόγηση του Hash με άλλη μια γκρίνια: Προς το παρόν δεν έχει ήχο, αλλά είναι βέβαιο ότι αυτή η αδυναμία, όπως άλλωστε και όλες όσες προσέφερα, θα εξαφανιστεί σε μεταγενέστερες εκδόσεις του εξομοιωτή.

2.2. KGB: Η μυστική υπηρεσία της πρώην Σοβιετικής Ένωσης και μεγάλη αντίπαλος της αμερικανικής CIA κατά τη διάρκεια του Ψυχρού Πολέμου... Βέβαια, όλα τα ανωτέρω δεν έχουν καμία σχέση με τον εξομοιωτή για GAMEBOY, που φέρει το ίδιο όνομα. Εγγραψα "καμία"; Τότε γιατί, όταν δοκίμασα να φορτώσω το CD-ROM James Bond 007, το πρόγραμμα έκανε crash, μου λέτε; Πέρα από την πλάκα, ο KGB είναι ένας -αν μη τι άλλο- αξιοπρεπής εξομοιωτής, ο οποίος διαθέτει και ένα πολύ

όμορφο γραφικό περιβάλλον. Συγκεκριμένα, η σχεδίαση του background τόσο στην αρχική οδόνη όσο και στην οδόνη επιλογών είναι εντυπωσιακή, γεγονός που οφείλεται κατά κύριο λόγο στο σωστό συνδυασμό των χρωμάτων. Θα χρειαστεί πάντως να προσέξετε λίγο κατά την εγκατάσταση του emulator, να μην ξεχάσετε να αποσυμπίεσετε στο φάκελο που εγκαταστήσατε τον KGB και το αρχείο KGBGUI.zip, που περιλαμβάνει -όπως άλλωστε προδίδει το όνομά του- το graphic interface του εξομοιωτή, χωρίς το οποίο δεν θα λειτουργήσει. Περνάω τώρα στο αγαπημένο μου σημείο, που είναι η επισήμανση των αρνητικών στοιχείων του KGB. Καταρχήν, δεν υπάρχει τρόπος να ελέγξετε την ταχύτητα εξομοίωσης, με αποτέλεσμα μερικά παιχνίδια, όπως το Mask of Zorro, να πηγαίνουν "σφαίρα" και να μην μπορείτε να τα παίξετε. Επίσης δεν υπάρχει ήχος, ενώ συναντάται κι εδώ το γνωστό πρόβλημα ασυμβατότητας με κάποια από τα ROMs, αφού το FIFA 2000, που είχα επιλέξει για να τεστάρω τους εξομοιωτές σε αυτό τον τομέα, αρνήθηκε να συνεργαστεί.

2.3. GBE: Ο χειρότερος emulator της παρουσίας. Ενώ προϋποθέτει την ύπαρξη των Windows, όχι μόνο δεν εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες και τα πλεονεκτήματά τους, αλλά κατορθώνει να είναι λιγότερο φιλικός προς το χρήστη κι από τους emulators για DOS. Εξηγούμαι: Για να τοποθετήσετε τα ROMs στον GBE, τα κάνετε drag and drop μέσα στο εκτελέσιμο εικονίδιο της εφαρμογής. Τόσο "απλά". Το πρόβλημα είναι ότι, αν ακολουθήσετε την ανωτέρω διαδικασία, θα έχετε ως αποτέλεσμα ένα παράθυρο τόσο μικρό, ώστε δεν θα μπορείτε να

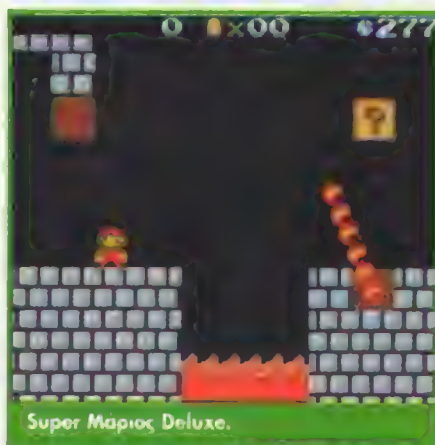
★ Θα ήταν μεγάλη παράλειψη, όπως επισημάνει κι ο αναγνώστης μας Γιάννης Μπελούρης, να μην αναφερθώ στην κυκλοφορία του Impact, ενός καινούριου arcade emulator με πολύ δυνατά τεχνικά χαρακτηριστικά. Αν και βρίσκεται ακόμα σε στάδιο beta testing, έχει ήδη δείξει πολύ καλά στοιχεία, κυρίως στον τομέα των γραφικών. Επιπλέον, εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των επιταχυντών 3D, αφού υποστηρίζει και τους τρεις κώδικες επιτάχυνσης (OpenGL, D3D, Glide). Μερικά από τα παιχνίδια που τρέχει είναι τα Street Fighter EX, Rival Schools, Psychic Force και Toshinden 2. Μοναδικό "αγκάδι" οι υψηλές απαιτήσεις που έχει (P-II 450 είναι το "target system", κατά τους προγραμματιστές). Επειδή υπάρχουν πολλά παρασκήνια πίσω από αυτή την κυκλοφορία, θα επανέλθω στο θέμα σε επόμενο τεύχος (www.impactemul.com).

★ Το site EmuCamp ανακοίνωσε πρόσφατα τη λίστα των εννέα δημοφιλέστερων emulators της χρονιάς που πέρασε. Κατά τους υπεύθυνους του EmuCamp, λοιπόν, η κατάταξη του "Top 9 of 99" έχει ως εξής: 9. RAINE, 8. Connectix Virtual Gamestation, 7. ZSNES, 6. EmuDX, 5. MAME, 4. MESS, 3. MEKA, 2. ULTRAHLE, 1. Bleem! Λέτε να στήσουμε κι εμείς μια παρόμοια ψηφοφορία; Από εσάς θα εξαρτηθεί!

EMULATORS' CORNER



ξεχωρίζετε τίποτα, ενώ δεν υπάρχουν ρυθμίσεις επί της οδόνης ώστε να καταφέρετε να βολέψετε την κατάσταση... Η μόνη λύση είναι να τρέξετε τον emulator από τη γραμμή εντολών του MS-DOS, οπότε τυπώνοντας GBE βλέπετε κάποιες οδηγίες για το πώς θα αλλάξετε τις παραμέτρους. Για παράδειγμα, για να αλλάξετε το μέγεθος του παραθύρου, πρέπει να πληκτρολογήσετε gbe -m2 xxx.gb (όπου "2" το μέγεθος που επιθυμείτε και όπου "xxx.gb" το όνομα του Rom). Το αστείο είναι ότι στη λίστα με τις παραμέτρους που μπορείτε να αλλάξετε υπάρχουν και μερικές που δεν είναι ακόμα διαθέσιμες. Για παράδειγμα, θέλησα χρησιμοποιώντας την παράμετρο -d να δω τον debugger, αλλά στύχησα, αφού πήρα το μήνυμα "debugger not available yet". Επειτα από τόσο "θάψιμο", δεν νομίζω ότι χρειάζεται να αναφέρω κι άλλα αρνητικά στοιχεία. Αλλά επειδή η στήλη μου διατηρεί κάποιο επίπεδο, οφείλω να τηρήσω τη συνήθη διαδικασία αξιολόγησης. Οπότε, συνεχίζω: Ούτε ήχο έχουμε, ούτε το FI-FA 2000 τρέχει. Εδώ θα πρέπει να σημειώσω ότι το GBE πάσχει γενικά από υποστήριξη τίτλων για GAMEBOY color, γεγονός που παραδέχονται και οι ίδιοι οι προγραμματιστές. Για παράδειγμα, όταν προσπάθησα να φορτώσω



το TETRIS Deluxe, διαπίστωσα ένα γενικό ανακάτεμα στα γραφικά, κυρίως στις οδόνες επιλογών. Τέλος, ο κώδικας του προγράμματος χρειάζεται βελτίωση, αφού σε Pentium II 300 με Riva TNT 16MB το Super Marioland πήγαινε απελυστικά αργά.

2.4. SMYGB: Ο SMYGB είναι ο δεύτερος καλύτερος emulator για GAMEBOY που τρέχει κάτω από τα Windows. Οι δημιουργοί του στηρίζουν τις προσπάθειές τους στα DirectDraw

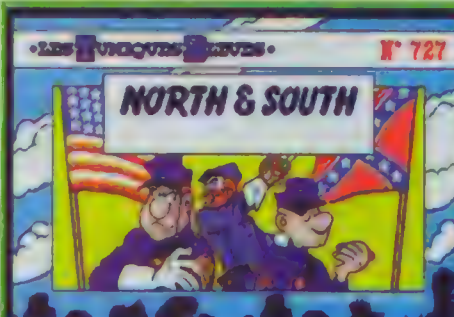
και DirectSound, παρουσιάζοντας ένα ποιοτικό και άρπιο αποτέλεσμα. Η ταχύτητα εξομοίωσης είναι ικανοποιητική (τουλάχιστον στο δικό μου σύστημα), ενώ και στον τομέα της υποστήριξης τίτλων τα νέα είναι καλά, αφού το μόνο Rom που δεν έτρεχε ήταν η ιαπωνική έκδοση του Pokemon! Κάποια μικροπροβλήματα παρουσιάστηκαν στον ήχο σε ορισμένα παιχνίδια (στο FI-FA 2000, για παράδειγμα), αλλά δεν στάθηκαν ικανά να μετριάσουν τη συνολική εντύπωση. Στα θετικά στοιχεία του προγράμματος συγκαταλέγεται η δυνατότητα για real time save/load (κάτι ανάλογο συναντήσαμε και στον Hash).

2.5. REW: Ο μεγάλος νικητής της σημερινής συγκριτικής παρουσίασης. Η άψογη εξομοίωση των γραφικών, η άριστη ποιότητα του ήχου και η υποστήριξη όλων των ROMs που διαθέτω συνδέουν την εικόνα ενός πολύ αξιόπιστου emulator. Εκτός αυτού, διαθέτει ένα πολύ φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον και παρέχει πολλές ευκολίες, όπως τη δυνατότητα να επιλέξουμε τα πλήκτρα που θα χρησιμοποιήσουμε ως τα γνωστά A, B, Select και Start του GAMEBOY. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα Save, όχι όπως τη συναντήσαμε στους SMYGB και Hash αλλά με τη μορφή Autosave.

2.6. Hello GB: Να και ο εξομοιωτής-φάβνισμα του τεύχους, αφού η έκδοση που διατίθεται στο Διαδίκτυο είναι χαλασμένη και δεν μπόρεσα να τη δοκιμάσω. Κρίμα, γιατί το όνομα του emulator (Hello Gameboy) μου δύμισε ένα τραγούδι του David Bowie από το άλμπουμ "Outside". Έτσι, το μόνο που μπορώ να κάνω είναι να δώσω χαιρετίσματα στους προγραμματιστές του εξομοιωτή, χρησιμοποιώντας έναν στίχο από το ίδιο κομμάτι: "So, Bye Bye, Love! Hello, Spaceboy!". Αν κάποιος διαθέτει κάποια παλιότερη έκδοση που να τρέχει, ας επικοινωνήσει μαζί μου, έτσι, για να μου φύγει ο καημός.

PC

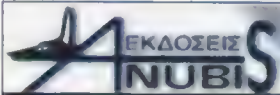
ΣΤΟ CD ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ



...θα βρείτε, ανάμεσα σε άλλα, Disk Images για ST, που περιέχουν μεταξύ άλλων τα παιχνίδια Starglider 2 (158), North and South (207), Turbo Outrun και Iznogoud (230), Resolution 101 (293), Prince of Persia (303), Ivanhoe (429), Speedball 2 (400) και Fish, Guild of Thieves (160).

www.anubis.gr

Τα βιβλία συναντούν το Διαδίκτυο


ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ANUBISΑναζήτηση - Λογισμικά - Επικοινωνία - Βιβλία - Αρχή

Εκδόσεις Anubis

- Εκδόσεις Anubis
- Νέες κυκλοφορίες
- Βιβλία
- Λογισμικό
- Υπο έκδοση
- Βιβλιοπωλείο
- Κριτική
- Προσφορά τιμολογίου
- Παραγγελίες κοσμημάτων

Γράψτε μας

Τηλ: 0110 4111111
Fax: 0110 4111111
E-mail: info@anubis.gr




Καλώς ήρθατε...

...στο Web site των Εκδόσεών μας, το οποίο περιλαμβάνει όλους τους τίτλους που βρίσκονται αυτή την περίοδο στη διάθεσή σας, αναλυτικά στοιχεία για τις εκδόσεις μας και πολλές ακόμη χρήσιμες πληροφορίες.


Οι Εκδόσεις Anubis ιδρύθηκαν το καλοκαίρι του 1991 ως κλάδος της Comrupress A.E. και σήμερα έχουν καθιερωθεί μεταξύ των δυναμικότερων ελληνικών εκδοτικών οίκων. Η συνολική παραγωγή μας έχει ήδη ξεπεράσει τους 400 τίτλους, οι περισσότεροι από τους οποίους έχουν γνωρίσει εξαιρετική επιτυχία. Έχουμε αξιοποιήσει ένα μεγάλο και ικανό επιτελείο Ελλήνων συγγραφέων και παράλληλα έχουμε μεταφέρει στην ελληνική γλώσσα, με ιδιαίτερη φροντίδα, πολλούς τίτλους των σημαντικότερων διεθνών εκδοτικών οίκων.

► 2000 ΠΑΡΑ ΛΙΓΕΣ ΩΡΕΣ!




Πόσο προετοιμασμένοι είμαστε για μία αλλαγή της χιλιετίας δίχως δυσάρεστα προβλήματα;

► ΑΣΦΑΛΕΙΑ & ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΜΠΟΡΙΟ



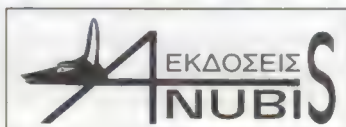
Ενημερωθείτε για το κρίσιμο ζήτημα της ασφάλειας στις ηλεκτρονικές συναλλαγές.

► CD-ROM



Η εικοσαετής διαδρομή του Compact Disc και του CD-ROM.

Το πρώτο ελληνικό βιβλιοπωλείο online
τώρα ξανά κοντά σας ανανεωμένο, με καινούριες
δυνατότητες, γεμάτο προσφορές και εκπλήξεις.



ΑΠΟΡΡΗΤΑ

7th SEA

Περιπέτειες γεμάτες ηρωισμό

Η μεγάλη αύξηση στον αριθμό των Role Players τα τελευταία χρόνια (από τότε που η Wizards αγόρασε την TSR, την εταιρία του Advanced Dungeons & Dragons) προσφέρει σίγουρα ικανοποίηση σε όσους αγαπούν τον πιο εντυπωσιακό και συμμετοχικό τρόπο παιχνιδιού. Υπάρχει προσφορά νέων προϊόντων, τα περιοδικά του χώρου (το "Dungeon" για τους Game Masters και το "Dragon" για όλους) έχουν βελτιωθεί εντυπωσιακά και η τρίτη έκδοση του AD&D βρίσκεται στο δρόμο γεμάτη εκπλήξεις και βελτιώσεις. Στην Ελλάδα οι εκδόσεις "Αίολος" και ο Θωμάς Μαστακούρης πρόσφεραν τα "Ζωντανά Επη", μία πρόταση για role playing στα ομηρικά χρόνια, μία έκδοση που δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τις ξένες. Μέσα σε αυτή την ατμόσφαιρα ανάπτυξης η εταιρία AEG, γνωστή από το παιχνίδι Legends of the 5 Rings, εμφανίζει το 7th Sea και προκαλεί με τη σειρά της αίσθηση.

Του Μίλτου Κύρκου

Το 7th Sea είναι ένας κόσμος ξφομαχιών και μαγείας, πειρατείας και περιπέτειας, αρχαιολογίας και εξερεύνησης, διπλωματίας και ίντριγκας. Εμπνευσμένο από την ιστορία των ετών 1600-1750 επιτρέπει στον παίκτη να συμμετάσχει σε περιπέτειες γεμάτες ηρωισμό, τιμή και δόξα. Είναι η εποχή που σωματοφύλακες φυλάνε το βασιλιά και τους ευγενείς, που οι θάλασσες της Δύσης είναι πλημμυρισμένες από μπουκανιέρους οι οποίοι αναζητούν χρήμα και πιστό, ελεύθεροι, μακριά από τα νύχια του κλήρου και των ευγενών. Είναι η εποχή κατά την οποία νέα κράτη έρχονται στο προσκήνιο και ο πόλεμος μέσω της διπλωματίας και της κατασκοπίας βρίσκεται στο απόγειό του. Είναι η εποχή της σκοτεινής μαγείας, που κρατούν στα χέρια τους οι πιο ισχυροί από τους ευγενείς. Πέρα από τα βασίλεια της Theah βρίσκονται τα ερείπια ενός χαμένου, κάτω από τη σκόνη και τα κύματα, πολιτισμού, αλλά πάντα έτοιμοι να ανταμείψουν το θαρραλέο εξερευνητή.

Το 7th Sea δεν μοιάζει με το AD&D και δεν μαθαίνεται τόσο εύκολα όσο αυτό. Απευθύνεται σε πιο έμπειρους παίκτες που θέλουν να ξεφύγουν για λίγο από τη μεσαιωνική φαντασία, να διασκεδάσουν σε ένα σκηνικό δράσης και χρώματος. Με κανόνες που είναι εύκαμπτοι και χαλαροί προσφέρεται για μικρές ή μεγάλες περιπέτειες, που τεστάρουν τα role playing skills των παικτών και τους προσφέρουν μια ματιά σε ένα στυλ παιχνιδιού που μερικές φορές έχουν την τάση να ξεχνούν. Ο βασικός στόχος του 7th Sea είναι ένας: Have Fun!

PLAYERS GUIDE

Το εναρκτήριο βιβλίο για όσους ασχοληθούν με το 7th Sea είναι μια πολύ φροντισμένη έκδοση και βοηθάει τους παίκτες να συλλάβουν αμέσως τα βασικά του παιχνιδιού. Το σύστημα είναι βασισμένο στα traits, δηλαδή στα πρωταρχικά χαρακτηριστικά (Δύναμη, Επιδεξιότητα, Θέληση, Εξυπνάδα και ...Το Κάτι Άλλο!),

και στα skills που εκφράζουν την εκπαίδευση του χαρακτήρα. Με αυτό τον τρόπο οι παίκτες διαμορφώνουν το χαρακτήρα τους σε όποια κατεύθυνση επιθυμούν, ανάλογα βέβαια με το ρόλο που επιθυμούν να ενσαρκώσουν.

Στο PG οι παίκτες βρίσκουν όλη την ιστορία του κόσμου, με πλήρεις περιγραφές των κρατών και των περιοχών. Καθεμία ανασύρει μνήμες από τις χώρες της ιστορικής εμπνευσης, αλλά τόσο έξοχα μετασχηματισμένες σαν να έχουν κρατήσει τα ζωντανά, πάλλοντα χαρα-



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΒΑΣΙΣΜΕΝΑ ΣΤΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ & ΤΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

κτηριστικά και να τα έχουν ενώσει σε ένα εκρηκτικό μείγμα. Η δυσκολία στο 7th Sea δεν είναι να βρεις κάτι να σου αρέσει, είναι να αποφασίσεις αν θα ακολουθήσεις την Elaine της Avalon, σαλπάροντας με το γρήγορο πειρατικό σου για τα πλούτη και τα λάφυρα, ή θα εμπλακείς στην ίντριγκα και τις γυναικοδουλειές της Vodacce ή στην αριστοκρατία της Castille. Τόσο πολλά και ελκυστικά για να διαλέξεις...

Τα βασικά έθνη στο 7th Sea είναι 7: Avalon (τα τρία λαμπερά νησιά), Castille (η χώρα της εκκλησίας και του πάθους), Eisen (σπαρασσόμενες βαρονίες και σκληροί μισθοφόροι), Mon-taigne (σας λένε τίποτε οι σωματοφύλακες;), Ussura (χαμένοι στη στέπα και το χιόνι), Vendel (προπαντός το χρήμα), Vodacce (εμφύλια διαμάχη και τιμή). Ελπίζουμε να καταλαβαίνετε τις καταβολές κάθε έθνους, αλλά σε κάθε περίπτωση μια τιμιά και μόνο στην εικονογράφηση της ιστορίας θα σας αιχμαλωτίσει για πάντα. Γιατί να μην είναι έτσι γραμμένα και τα σχολικά βιβλία...

Μετά τα κεφάλαια της υποδομής έρχεται η περιγραφή των χαρακτήρων, η εξήγηση όλων των skills που μπορεί να πάρει κάποιος, η ανάλυση της μάχης και της εμπειρίας, καθώς και ένα κεφάλαιο με οδηγίες για τους έμπειρους παίκτες και το πώς θα αντλήσουν μεγαλύτερη χαρά από το 7th Sea.

Το PG είναι ένα βιβλίο που κάθε role player πρέπει να έχει στη βιβλιοθήκη του, ακόμα και αν δεν σταθεί ποτέ πάνω στις γλίστρες από το αίμα σανίδες ενός πειρατικού σκάφους. Ωστόσο σας προειδοποιούμε: Αγοράστε το με δικό σας ρίσκο - μπορεί να πάει πίσω τις άλλες περιπέτειές σας!



τήρηση των κανόνων και ταυτόχρονα άπειρες νέες ιδέες.

PIRATE NATIONS

Το πρώτο συμπλήρωμα στα έθνη της Theah απευθύνεται σε όσους αγαπούν την ελευθερία και τους ανοικτούς ορίζοντες. Περιγράφει τα πιο σημαντικά πειρατικά λιμάνια, αλλά κυρίως δίνει βάρος στην ανάπτυξη των διάφορων τύπων πειρατών: Η Αδελφότητα της Ακτής, που λεηλατεί Montagne και Vodacce, τα Sea Dogs, που κυνηγούν τα πλοία της Castille, οι Κουρσάροι του Kheired-Din και της Αυτοκρατορίας της Ημισελήνου, οι Επιδρομείς του Borra και οι Πειρατές του Captain Reis, με την κόκκινη νε-

MAGIC: THE GATHERING & AD&D

■ Στις 6 Φεβρουαρίου στο ξενοδοχείο "President" γίνεται το pre release tournament του νέου συμπληρώματος του Magic: The Gathering με τίτλο "Nemesis". Όσοι πάρουν μέρος θα έχουν την ευκαιρία να διαγωνιστούν με ισούς όρους με τους υπόλοιπους (κανείς δεν θα έχει επιπλέον κάρτες!) και επίσης να προμηθευτούν 15 ημέρες νωρίτερα τις κάρτες του νέου σετ. Την επόμενη Κυριακή θα γίνουν μικρότερα pre releases στα καταστήματα της Κάισσα Αμαρουσίου, Πειραιά και Παγκρατίου. Για περισσότερες πληροφορίες ή για να δηλώσετε συμμετοχή απευθυνθείτε στο τηλέφωνο 8813990. Οι πρώτοι 60 που θα πάρουν μέρος στο pre release, θα λάβουν μία μοναδική, αποκλειστική κάρτα Magic. Γι' αυτό, απευσάτε!

■ Ξανάρχισαν οι περιπέτειες για νέους παίκτες του AD&D στην κεντρική Κάισσα. Είναι περιπέτειες με δωρεάν συμμετοχή,

για να γνωρίσουν όσοι το επιθυμούν το μαγικό κόσμο των παιχνιδιών ρόλων. Για περισσότερες πληροφορίες στα 3606488.

■ Το Σάββατο 9 Ιανουαρίου έγινε στη Χαλκίδα το πρώτο επίσημο τουρνουά Magic: The Gathering οργανωμένο από το κατάστημα CD Corner της Χαλκίδας (Μιαούλη 24, τηλ.: 87315) Και εις ανώτερα!

■ Την Κυριακή 10 Ιανουαρίου διοργανώθηκε στην Πάτρα από το κατάστημα Παυσσητηρίου-Discover με τη συνεργασία της Κάισσα ένα τουρνουά Magic: The Gathering με συμμετοχή 24 ατόμων, το μεγαλύτερο που έχει γίνει στην Πάτρα. Παίκτες παλιοί και νέοι, αγωνίστηκαν σκληρά για τα βραβεία μέσα από ένα μεικτό σύστημα ελβετικού και κυπέλλου. Όπως μας πληροφορήσε ο Βαγγέλης Μπατάλης, φέτος θα γίνει και το πρώτο pre release tournament στην Πάτρα, στις 6 Φεβρουαρίου. Πρόσδος!

GAME MASTERS GUIDE

Εδώ οι παίκτες σταματούν και συνεχίζουν μόνο όσοι διηγηθούν τις ιστορίες των επτά θαλασσών. Ένας πλούτος στοιχείων περιμένει τον GM, από πληροφορίες για τους NPC των επτά εθνών μέχρι κανόνες για μεγάλες μάχες και ναυμαχίες, οδηγίες για την επίλυση των δραματικών σκηνών κλπ. Πολύ καλό για όλους τους Game Masters, ανεξάρτητα από το σύστημα που παίζουν, δίνει μεγαλύτερη σημασία στο role

playing παρά στην πιστή

κροκεφαλή στη σημαία τους. Ό,τι θα ήθελε να ενσαρκώσει κάποιος λάτρης της πειρατείας, στα χέρια του, μαζί με νέους κανόνες πλεύσης και ζωής πάνω στα πλοία.

THE KNIGHTS OF THE ROSE AND CROSS

Το πρώτο από τα βιβλία που αναλύουν τις Secret Societies στον κόσμο της Theah εξετάζει τις δραστηριότητες αυτής της μυστικής ένωσης, που έχει τρεις σκοπούς: δικαιοσύνη, προστασία των απροσάτευτων και υπακοή στους ανώτερους του τάγματος. Για όσους αγαπούν το νόμο και το καλό.

SCOUNDREL'S FOLLY

Μία πλήρης περιπέτεια, που ξεκινά στα σκοτεινά παλάτια του Eisen και κορυφώνεται σε ένα χαμένο νησί στην "καρδιά" των θαλασσών της Δύσης. Ποιος θα ανακαλύψει τις πραγματικές δυνάμεις που εμπλέκονται; Ποιος θα σταματήσει τις μηχανορραφίες ενός τρελού;

Αυτά είναι μέχρι στιγμής τα βιβλία που έχουν κυκλοφορήσει από την Alderac Entertainment Group για το Role Playing Game 7th Sea. Η Alderac κυκλοφορεί και το πολύ πετυχημένο Legend of the 5 Rings, που απευθύνεται σε όσους αγαπούν τις ιστορίες στην ψευδομεσαιωνική Ιαπωνία. Εκεί έχουν κυκλοφορήσει περισσότεροι από 15 τίτλοι και πολλοί παίκτες του card game με τον ίδιο τίτλο μάχονται ήδη στη γη της Ανατολής. Οτιδήποτε αφορά στο 7th Sea μπορείτε να βρείτε σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα.

WOLF

VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ Η νύχτα έχει ελληνικό όνομα!

Όσοι υποψιαστήκατε από το προηγούμενο τεύχος πως κάτι καινούριο αρχίζει στην ελληνική σκηνή των παιχνιδιών ρόλων, είχατε πολύ δίκιο. Ενώ η μισή Ευρώπη και όλη η Αμερική ροκάρουν στους ρυθμούς της ξέφρενης νύχτας του Κόσμου του Σκότους, η Ελλάδα δεν μπορεί να μείνει πίσω. Το θρυλικό παιχνίδι ρόλων **Vampire: The Masquerade** της **White Wolf** υπάρχει πλέον και στα ελληνικά!

Του Μανώλη Σκούληκα

Αιμοσταγείς νεκροί, που γύρισαν από τον τάφο τους για να ρουφήξουν το αίμα των ζωντανών. Τέρατα καταραμένα στην κόλαση, που αποφεύγουν την τιμωρία τους με μία άνομα κλεμμένη ζωή. Ερωτικά αρπακτικά που τρέφονται από ακούσια (ή μήπως εκούσια;) δύματα.

Από την αρχή του χρόνου η ανθρωπότητα μιλούσε για το μύθο του βρικόλακα - του νεκροζώντανου, του δαιμονικού πνεύματος που φωλιάζει στην ανθρώπινη σάρκα, του πτώματος που σηκώνεται από τον τάφο του κατεχόμενο από μία διακαή δίψα για ανθρώπινο αίμα. Από την Ουγγαρία ως το Χονγκ Κονγκ και από το Νέο Δελχί ως τη Νέα Υόρκη άνθρωποι απ' όλο τον κόσμο έχουν νιώσει ανατριχίλες γλυκού τρόμου σκεπτόμενοι τις πράξεις του βρικόλακα, του αιμοσταγούς κυνηγού της νύχτας. Ο μύθος του βρικόλακα έχει στοιχειώσει νουβέλες, ταινίες, τηλεοπτικά σίριαλ, παιχνίδια κομπιούτερ, ρούχα, ακόμα και corn flakes. Ωστόσο αυτές οι ιστορίες είναι μόνο μύθοι, σωστά;

Λάθος. Οι βρικόλακες περπατούσαν ανάμεσα μας από τις προϊστορικές εποχές. Ακόμα περπατούν ανάμεσά μας. Πολεμούν σε έναν τεράστιο και μυστικό πόλεμο από τις πρώτες νύχτες της ανθρώπινης ιστορίας. Και η τελική έκβαση αυτής της προαιώνιας διαμάχης μπορεί να καθορίσει το μέλλον της ανθρωπότητας ή την τελική καταστροφή της.

Η ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΩΝ ΒΡΙΚΟΛΑΚΩΝ

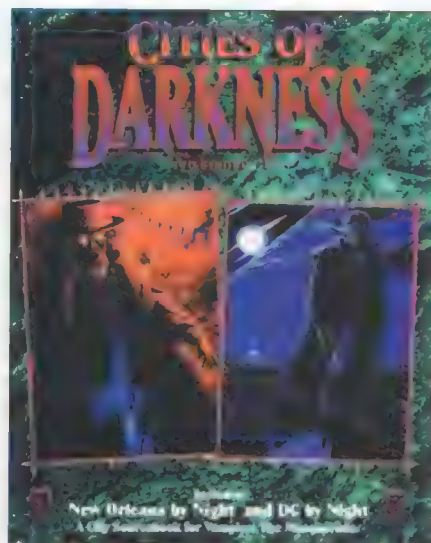
Οι βρικόλακες είναι οργανωμένοι σε μία υπόγεια μυστική κοινωνία και ζουν με τους δικούς τους κανόνες. Έτσι καταφέρνουν να επιβιώνουν

μυστικά από τους ανθρώπους στο σημερινό κόσμο και να συνυπάρχουν μεταξύ τους σε μια εντελώς πρωτότυπη μορφή κοινωνικού συμβολαίου.

Η πιο διαδεδομένη οργάνωση βρικόλακων είναι η Καμαρίλα. Υπάρχουν 7 φυλές-φατρίες βρικόλακων που απαρτίζουν τη μυστική αυτή συμμαχία.

ΜΠΡΟΥΧΑ: Λάτρεις της ελευθερίας, ακόμα και στις πιο ριζοσπαστικές μορφές της.

ΓΚΑΝΓΡΕΛ: Μοναχικοί περιπλανώμενοι με τη δύναμη του λύκου μέσα τους.



ΜΑΛΚΑΒΙΑΝΟΙ: Η σοφία μέσα από την τρέλα.
ΝΟΣΦΕΡΑΤΟΥ: Τέρατα στη μορφή, άγγελοι στην ψυχή;

ΤΡΕΜΕΡΕ: Η φυλή που κατέχει τα ισχυρά μυστικά της μαγείας του αίματος.

ΤΟΡΕΑΔΟΡ: Λάτρεις της ηδονής και διασώτες του ωραίου.

ΒΕΝΤΡΟΥ: Το όνομα του παιχνιδιού είναι εξουσία και οι κανόνες πολύ λίγοι για να τους σταματήσουν.

Μία άλλη, αντίπαλη της Καμαρίλα οργάνωση είναι το Σάμπατ. Όταν ιδρύθηκε η Καμαρίλα, το Μεσαίωνα, κάποιοι βρικόλακες διαφώνησαν και ίδρυσαν μια ακραία αναρχική οργάνωση που εναντιωνόταν στην Καμαρίλα.

Υπάρχουν επίσης κάποιες φατρίες που δεν υπόκεινται σε κάποια οργάνωση.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ FANTASY SHOP ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 2000

Σάββατο 5/2/1999: LEGENDS OF THE FIVE RINGS Tournament - ώρα: 12:00

Κυριακή 6/2/1999: WARHAMMER 40000 Tournament - ώρα: 15:00

Σάββατο 12/2/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES Tournament - ώρα: 15:00

P.C. Tournament - (STARCRIFT: BROODWAR) - ώρα: 12:00

Κυριακή 13/2/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES Tournament - ώρα: 11:00

Σάββατο 19/2/1999: WHITE WOLF ROLE PLAYING DAY - ώρα: 16:00

Κυριακή 20/2/1999: MAGIC: THE GATHERING Tournament (TYPE I - Two Headed Masters) - ώρα: 10:00

Σάββατο 26/2/1999: P.C. Tournament - (STARCRIFT: BROODWAR) - ώρα: 12:00

Κυριακή 27/2/1999: Επίδειξη του παιχνιδιού ρόλων "ΣΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ" - ώρα: 16:00

Τηλεφωνήστε μας για πληροφορίες. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

Ελάτε να παίξετε με το δημιουργό του πρώτου ελληνικού παιχνιδιού ρόλων και γνωστό συγγραφέα και μεταφραστή Θωμά Μαστακούρη.

Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

Γίνονται επιδείξεις παιχνιδιών της White Wolf στο Fantasy Shop. Τηλεφωνήστε για πληροφορίες.



VAMPIRE

Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΤΟ ΦΕΡΡΟΥΑΡΙΟ!!!

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ !!!

T-SHIRTS

FANTASY LITERATURE

GAMERS' CLUB

INTERNET CAFE

POSTERS

COMICS

ROLE PLAYING GAMES

CARD GAMES

MINIATURE WARGAMES

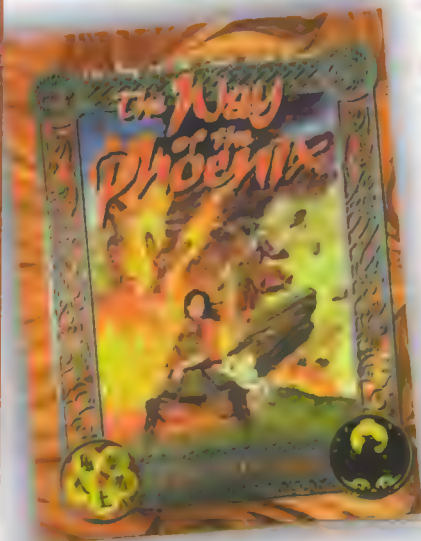
3ης Σεπτεμβρίου 103- Πλ. Βικτωρίας, Αθήνα Τ.Κ.104 34

τηλ: 8231072 fax: 8252436

e-mail: fantasy1@hol.gr web site: www.fantasyshop.gr

WOTR news

LEGEND OF THE FIVE RINGS RPG - THE WAY OF THE PHOENIX



Με την καθοδήγηση των προφητειών και υπακούοντας στις εντολές του αινηματικού Συμβουλίου των Πέντε, η πατρία του Φοίνικα ασκεί τη μαγεία με τρόπο ασύλληπτο για τον κοινό ανθρώπινο νου.

Σε μία γη αναρχίας, αυτοί εκπροσωπούν την ειρήνη!

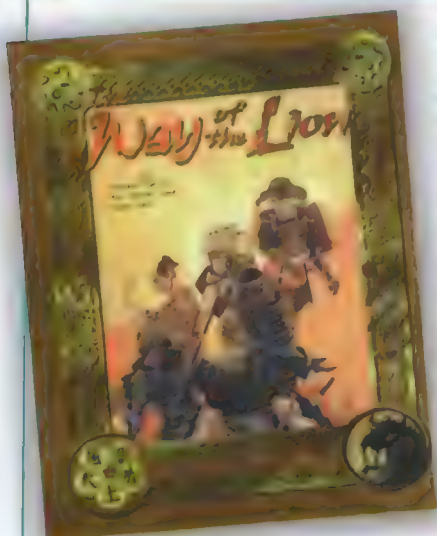
Αποκαλύψτε την απαγορευμένη γνώση που κατέχουν και σχίστε το πέπλο μυστηρίου που καλύπτει την αρχαιότερη από

τις πατρίες του Rokugan, τους Φοίνικες.

Στο Way of the Phoenix θα βρείτε όλα όσα χρειάζεστε να μάθετε για τους Φοίνικες, μαζί με την ιστορία τους, καθώς και αναφορές στον Asako τον αθάνατο, την πιστή Shiba, τον προκλητικό Isawa και την ιστορία της Gisei Toshi - Πόλης της Θυσίας.

Accessory της εταιρίας AEG για το Legend of the Five Rings RPG/Τιμή 6.000 δρχ.

LEGEND OF THE FIVE RINGS RPG - THE WAY OF THE LION



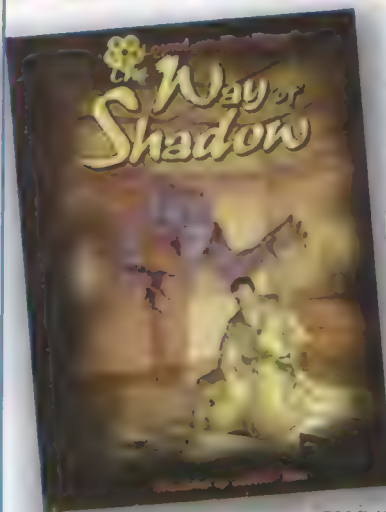
Εδώ και χίλια χρόνια έχουν έναν και μοναδικό σκοπό: να προστατεύουν τον αυτοκράτορα με οποιοδήποτε κόστος. Δεν θα βρείτε μυστικά σε αυτές τις σελίδες ούτε ψέματα για αποκρυπτογράφηση! Το μόνο που θα βρείτε είναι η αλήθεια. Αυτό είναι το μονοπάτι του αληθινού πολεμιστή. Το μονοπάτι της πατρίδας του Λιονταριού.

Στο The Way of the Lion θα βρείτε την ιστορία της πατρίδας του

Λιονταριού καθώς και αναφορές στους σημαντικότερους πόλεμους της και τους στρατηγούς που βρέθηκαν αντιμέτωποι με αυτήν.

Accessory της AEG για το Legend of the Five Rings RPG/Τιμή 6.000 δρχ.

THE WAY OF THE SHADOW



Εδώ και δέκα χρόνια, ένας αυτοκρατορικός δικαστής εξαφανίστηκε καθώς βρισκόταν στο δρόμο για τις χώρες του Δράκου. Ο υπηρέτης του πάντως κατάφερε να διασώσει το ημερολόγιό του και να το παραδώσει στη πατρία του. Από τότε δεν έχει ακουστεί τίποτα ξανά για το δικαστή.

Οι σημειώσεις του κάνουν μνεία για παράξενες μορφές μέσα στη νύχτα, σκιές χωρίς πρόσωπα, καθώς και για τα βαθύ-

τερά μυστικά των πιο επικίνδυνων

εχθρών του Rokugan, των Ninja.

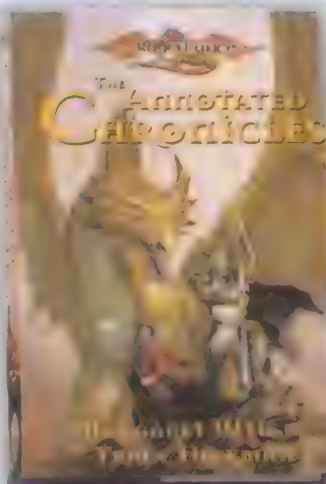
Εφθασε πια η στιγμή να αποκαλυφθεί το ψέμα και να σχιστεί το πέπλο μυστηρίου που τόσο καιρό κάλυπτε το αληθινό πρόσωπο των Ninja.

Περιπέτειες γεμάτες τρόμο και τρέλα σάς περιμένουν. Στο τέλος Gamemasters και παίκτες θα αντικρίσουν το ξεχασμένο πρόσωπο του Goju, την αλήθεια που κρύβεται πίσω από τους Ninja και τον τρομερό αφέντη τους, την Αθάνατη Σκιά.

Το Way of Shadow, στην πραγματικότητα το ημερολόγιο του δικαστή Kaagi, είναι ένα campaign supplement. Πρόκειται για μία σειρά αυτόνομων περιπετειών που αποτελείται από τις τέσσερις σημαντικότερες έρευνες του Kaagi με σκοπό την αποκάλυψη όσων κρύβονται πίσω από τους Ninja.

Campaign Supplement της AEG για το Legend of the Five Rings RPG/Τιμή 8.800 δρχ.

THE ANNOTATED DRAGONLANCE CHRONICLES

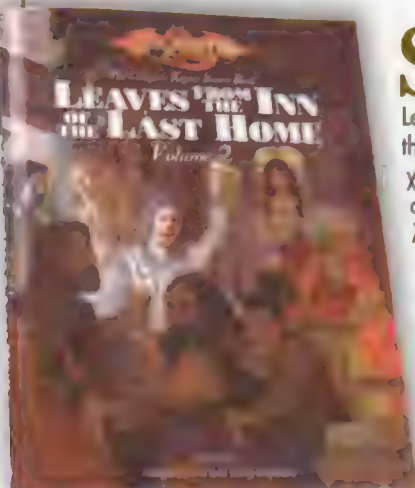


Πάρτε στα χέρια σας το ξεκίνημα μιας επικής ιστορίας, που κέρδισε μέχρι τώρα τις καρδιές περισσότερων από 16 εκατομμύρια αναγνωστών σε όλο τον κόσμο. Τώρα οι συγγραφείς Weis και Hickman έρχονται να προσθέσουν στα Dragons of Autumn Twilight, Dragons of the Winter Night και Dragons of Spring Dawn σημειώσεις, σχόλια και πρωτότυπο υλικό μαζί με παρατηρήσεις για ένα φαινόμενο που διαρκεί εδώ και 15 χρόνια: το θρύλο του Dragonlance.

Συλλεκτική έκδοση του Dragonlance Chronicles που περιέχει ανέκδοτο υλικό/Τιμή 12.600 δρχ.

ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ FANTASY & CARD GAMES

LEAVES FROM THE INN OF THE LAST HOME - VOLUME TWO



Sourcebook, που είναι η συνέχεια του παλαιότερου Leaves from the Inn of the Last Home και περιέχει ιστορικές σημειώσεις, αναφορές στους λαούς του Κλην, συνταγές, σκίτσα εφευρέσεων των gnomes, μέχρι και "λίστα" με βρισίες των Kenders.

Sourcebook του Dragonlance/Τιμή 7.200 δρχ.

WARHAMMER 40K - IMPERIAL GUARD CODEX



H Imperial Guard είναι η τελευταία γραμμή άμυνας ενάντια στις ορδές των aliens που απειλούν το υπερίμιο. Καθένας από αυτούς τους γενναίους πολεμιστές είναι κομμάτι μιας τεράστιας πολεμικής μηχανής, που συμμετέχει στον αιώνιο πόλεμο. Θα πολεμήσουν σε αναρίθμητα πεδία μάχης, σε χιλιάδες διαφορετικούς κόσμους σε όλα τα μήκη και πλάτη του γαλαξία και με υπερφάνεια θα δυσιάζονται προκειμένου να σωθεί η ανθρωπότητα από τους εχθρούς της.

Το Codex Imperial Guard είναι το καινούριο supplement του Warhammer 40k. Στις σελίδες του θα βρείτε:

- Army List ολόκληρης της Imperial Guard με πληροφορίες για όπλα, σχήματα κ.λπ.
- 16 σελίδες με οδηγίες συναρμολόγησης και βαψίματος
- Σελίδες με αναφορές σε ειδικούς χαρακτήρες, όπως οι Lord Solar Macharins, Commissar Yarick / Τιμή 5.630 δρχ.

CALL OF CTHULHU - BEYOND THE MOUNTAINS OF MADNESS

O επιστημονικός κόσμος είναι συγκλονισμένος από τις αναφορές της αποστολής του Πανεπιστημίου Miskatonic στην αχατογράφητη Ανταρκτική του 1931. Ολόκληρος ο κόσμος είναι σοκαρισμένος από την τραγωδία που στη συνέχεια ακολουθεί. Τώρα, ακόμα μία μεγαλύτερη αποστολή αναλαμβάνει να εξηγήσει τα μυστήρια της παγωμένης ηπείρου.

Πόσο πιστευτές ήταν οι αναφορές του Πανεπιστημίου Miskatonic για απολιθωμένα λείψανα ζωής τόσο αρχαίας όσο κανένα άλλο γνωστό

είδος γήινης ζωής; Θα οδηγηθεί η δική σας αποστολή στη δόξα ή στην τραγωδία; Το βιβλίο περιέχει πλήθος πληροφοριών για την Παγωμένη Ηπειρο, τον εξοπλισμό της εποχής, ακόμα και οδηγίες για σχεδιασμό αποστολών. Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως η συνέχεια σε μορφή παιχνιδιού ρόλων του κλασικού μυθιστορήματος του Lovecraft "At the Mountains of Madness". Περισσότερες από 400 σελίδες αληθινής περιπέτειας!

Περιπέτεια σε campaign της Chaosium για το Call of Cthulhu/Τιμή 16.000 δρχ.

POKEMON STARTER SET

Pokemon: Ένα παιχνίδι που προσφέρει κέφι και διασκέδαση μαζί με σκέψη και σπασοκεφαλιά. Τα Pokemon κάθε παίκτη πολεμούν με αυτά του αντιπάλου σε ένα παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες. Κάρτες μαχητών, κάρτες ενέργειας διάφορων κατηγοριών και χρήσεων, κάρτες εκπαιδευτών που αλλάζουν τη ροή του παιχνιδιού, κάρτες με υπέροχα σχέδια και ένας μηχανισμός εύκολος αλλά προκλητικός. Το Starter Set είναι το ιδανικό ξεκίνημα για το Pokemon, μια και περιλαμβάνει δύο έτοιμα decks από 30 κάρτες, τους κανόνες, 10 γυάλινους counters για να καταγράφεται η ζημιά και έναν οδηγό γρήγορου παιχνιδιού.

Preconstructed Theme Deck: Το δεύτερο βήμα στην κατάκτηση του Pokemon. Αφού μάθει ο παίκτης τους κανόνες, μπορεί να αποκτήσει αμέσως μία από τις προκατασκευασμένες τράπουλες του παιχνιδιού έτσι ώστε να έχει στη διάθεσή του από την αρχή μια ισορροπημένη συλλογή από 60 νέες κάρτες που συνεργάζονται μεταξύ τους με τον καλύτερο τρόπο. Εκτός του ότι είναι μία πολύ ισχυρή τράπουλα, κάθε preconstructed deck διδάσκει στον παίκτη και το σωστό τρόπο κατασκευής των decks: πόσες κάρτες Pokemon πρέπει να μπουν,



πόση ενέργεια, ποια είδη κ.λπ. Η πιο αγαπημένη αγορά των παικτών Pokemon έρχεται σε τέσσερα διαφορετικά είδη, αφιερωμένη σε όλες τις οικογένειες των Pokemon. Σε μία από αυτές μπορεί κάποιος να βρει και τον Pichu!

Με δυο λόγια, ισορροπημένα decks για παίκτες που γνωρίζουν τα βασικά του Pokemon και θέλουν να προχωρήσουν παραπέρα.

Boosters: Όσοι έχουν κατακτήσει τα βασικά του Pokemon και γνωρίζουν από κατασκευή decks, θέλουν να προχωρήσουν παραπέρα, να δοκιμάσουν τις δικές τους ιδέες στο παιχνίδι. Μην ξεχνάτε ότι στα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες, και ειδικά στο Pokemon, δεν υπάρχει ένα deck που κερδίζει όλα τα άλλα, αφού ακόμα και η πιο ισχυρή κάρτα έχει τις αδυναμίες της. Έτσι οι παίκτες βρίσκουν μέσα στα "boosters" τις νέες κάρτες που αναζητούν. Εκεί φυσικά θα βρεθούν και οι πιο σπάνιες κάρτες του παιχνιδιού! Τα Boosters είναι συσκευασίες από 11 τυχαίες κάρτες Pokemon.

VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ

Το πρώτο μεγάλο παιχνίδι ρόλων στα ελληνικά είναι γεγονός! Επειτα από χρόνια τεράστιας επιτυχίας σε όλο τον κόσμο, συμπεριλαμβανομένης και της Ελλάδας, το Vampire μεταφράζεται στα ελληνικά, οπότε μπορούμε να παίζουμε τους ομοίμους βρικόλακες στη δική μας πια γλώσσα. Ο μύθος του βρικόλακα είναι πανάρχαιος και συγκινεί για πολλούς αιώνες τους ανθρώπους που απενίζον το μυστήριο και τον μακάβριο ερωτισμό αυτών των αθάνατων πλοσμάτων με τις υπερφυσικές δυνάμεις που απηφούν κάθε επίγειο δεδομένο.



Το Vampire: Η Μεταμφίηση είναι ένα παιχνίδι ρόλων, που αφήνει τον παίκτη να εξερευνήσει και την ψυχή του πέρα από το σκοτεινό κόσμο της νύχτας που τον περιτριγυρίζει. Το κτήνος βρίσκεται πάντα μέσα του και οι υπεράνθρωπες δυνάμεις του δεν έχουν καμιά ωφέλεια για τον απέδαντο, αν αυτός δεν καθυποτάξει τις τερατώδεις ορέξεις του.

Ετσι, το Vampire: Η Μεταμφίηση είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει την απόκοσμη γοητεία του αθάνατου σε έναν κόσμο αιώνιας νύχτας με τον αιώνιο αγώνα για τη σωτηρία της σκοτεινής ψυχής του από το παντοτινό σκοτάδι.

Εταιρία: White Wolf, Τιμή: 11.800 δρχ.

CLAN NOVEL: VENTRUE

Ο πόλεμος μεταξύ των παιδιών της νύχτας μαίνεται. Οι τερατώδεις βρικόλακες του Σάμπι καταστρέφουν την Ανατολική Ακτή από τη Σαβάνα ως τη Ουάσινγκτον. Οι πρίγκιπες της Καμαρίλα, που βασίλευσαν για αιώνες, τώρα δεν είναι παρά στόχες στον άνεμο και οι φλεγόμενες πόλεις τους είναι τα μόνα μνημεία της ύπαρξής τους.

Οι άρχοντες της Καμαρίλα καλούν τον Γιαν Πίτερτζον, ένα προνομιούχο τέκνο της πατρίδας των Βεντρού, για να γυρίσει τη μάχη προς όφελός τους. Για να τα καταφέρει σε αυτό τον αγώνα πρέπει να περπατήσει μέσα από ένα ναρκοπέδιο από εναλλασσόμενες συμμαχίες, όπου ο σημερινός σύμμαχος είναι ο αυριανός εχθρός. Αν ο Γιαν καταφέρει να επιβιώσει από τους συμμάχους του, ίσως καταφέρει να χτυπήσει τους Σάμπι.

Το πέμπτο από τα 13 βιβλία της σειράς που εξερευνούν το μυστηριώδη κόσμο των ομοίμων. Ο,τι ξεκίνησε με το Clan Novel Toreador συνεχίζει εδώ, σε ένα χρονικό που θα καθορίσει τις τύχες των αθάνατων -αλλά και των θνητών- σε όλο τον κόσμο.

Εταιρία: White Wolf, Τιμή: 2.200 δρχ.



DEMONWORLD

Το Demonworld είναι το παιχνίδι για επικές μάχες με μινιατούρες που, επιτέλους, μεταφράστηκε στα αγγλικά μετά την επιτυχία του στη Γερμανία, την Ιταλία και τη Γαλλία. Το βασικό κουτί περιέχει τους πλήρεις κανόνες και όλα όσα χρειάζεται κάποιος για να ξεκινήσει να παίζει. Από τα ζάρια μέχρι και τους έγχρωμους χάρτες, το Demonworld προμηθεύει τον παίκτη με τις απαραίτητες καρτέλες για κάθε στρα-

τό και έγχρωμα χαρτονένια πιόνια με τα στρατεύματα. Το παιχνίδι, φυσικά, είναι προορισμένο να παίζεται με μινιατούρες, οι οποίες είναι εξαιρετικής ποιότητας και πολύ λογικής τιμής, καθώς είναι φτιαγμένες στα 15 χιλιοστά και έτσι διευκολύνεται ο παίκτης να δημιουργεί μεγάλους στρατούς για επικές μάχες. Η λεπτομέρεια των μινιατούρων είναι εξαιρετική και ανταγωνίζεται ακόμα και μεγαλύτερες κλίμακες, ενώ η ποικιλία είναι τεράστια, με άνω των 250 τίτλους στρατευμάτων σε οκτώ στρατούς και περισσότερες από 1.000 διαφορετικές μινιατούρες,

που ξεκινούν από απλούς τοξότες και ιππότες και καταλήγουν σε επιβλητικές πολεμικές μηχανές και τερατώδεις δράκους.

Εταιρία: Hobby Products, Τιμή: 12.500 δρχ.



RENRAKU ARCOLOGY SHUTDOWN

Είναι 18 Δεκεμβρίου 2060. Οι ανέμελοι πολίτες του Seattle ψωνίζουν, κάνοντας τη βόλτα τους στο επιβλητικό σύμπλεγμα κτιρίων της μεγαλοεταιρίας Renraku, το διαβόητο Renraku Arcology, που αν και άργησε να λειτουργήσει, πέρα από τις προβλέψεις, αποτελεί μία πυραμίδα σε επικές διαστάσεις (600mx1.000m) που μπορεί να συντηρήσει μόνιμο πληθυσμό 190.000 ατόμων. Κανείς δεν είναι σε θέση να προεξοφλήσει αυτό που τους περιμένει...

Στις 18 Δεκεμβρίου 2060 το Renraku Arcology κλείνει όλες τις εξόδους του, η Matrix δεν είναι προσβάσιμη προς αυτό και ο στρατός του UCAS θέτει το μέρος σε καραντίνα, ενώ και η ίδια η Renraku δεν έχει ιδέα τι συμβαίνει.

Σε αυτή τη σειρά από περιπέτειες που προτείνει αυτό το συμπλήρωμα του Shadowrun 3rd Ed, οι παίκτες είναι παγιδευμένοι σε ένα τεράστιο κτιριακό συγκρότημα, που ελέγχεται από μία παρανοϊκή τεχνητή νοημοσύνη (Artificial intelligence), και μάχονται για τη ζωή τους, ενώ ένα τρελό παιχνίδι εξελίσσεται μέσα στη Matrix με την τεχνητή νοημοσύνη η οποία φαίνεται να παίζει με τους παίκτες...

Εταιρία: Fasa, Τιμή: 6.700 δρχ.



The Way TO MARS

Καλωσόρισμα
στη νέα χιλιετία

Πλανήτης Αποστολές Μελλοντικές απεργίες Γοοθιά

Ένα θαυμαστό ταξίδι στον κόσμο της επιστήμης & της τεχνολογίας στην αυγή της νέας χιλιετίας

Στο ξεκίνημά του, το site του Millennium σας προσφέρει ένα συναρπαστικό ταξίδι στον Άρη, τον πλανήτη που έχει ελπίσει τα φαντασία της ανθρωπότητας περισσότερο από οποιονδήποτε άλλο. Μάθετε για τα χαρακτηριστικά του και τις αποστολές που έχουν ήδη πραγματοποιηθεί για την κατανόησή του, καθώς και για αυτές που πρόκειται να γίνουν τα επόμενα χρόνια.

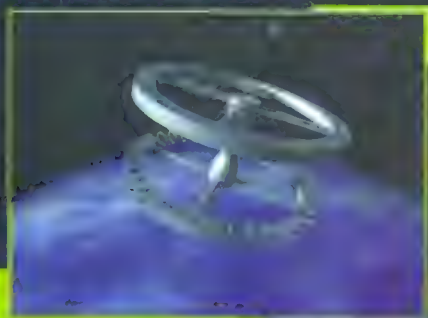
Κατηγορίες

- Διάστημα / Κοσμολογία
- Αστρονομία
- Computers & Multimedia
- Physics
- Internet
- Τεχνολογία
- Επίσης Science
- Biology / Γενετική
- Περιβάλλον
- Ιστορία / Παλαιοντολογία
- Ιατρική
- Αεροναυτική

ΕΛΛΗΝ
C&E Books

Image Library
Copyright ©

Επισκευθείτε το site του Millennium και ενημερωθείτε για τις εξελίξεις σε τομείς όπως



- Διάστημα
- Κοσμολογία
- Αστρονομία
- Computers & Multimedia
- Physics
- Internet
- Τεχνολογία
- Fringe Science
- Βιολογία/Γενετική
- Περιβάλλον
- Ιστορία/Παλαιοντολογία
- Ιατρική
- Αεροναυτική



Ταξιδέψτε στον κόσμο του!

www.new-millennium.gr

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

Μέρος 1ο

Οι τιμές πέφτουν συνέχεια. Οι χωρητικότητες ανεβαίνουν σε πρωτόγνωρα επίπεδα. Τα προβλήματα συμβατότητας έχουν σχεδόν εξαλειφθεί. Τι περιμένετε, λοιπόν; Ήρθε η στιγμή για μία από τις πιο χρήσιμες αναβαθμίσεις.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιννίδη
Djsmartie@email.com

Tα καινούρια προγράμματα που κυκλοφορούν στην αγορά χρειάζονται όλο και περισσότερο χώρο στο σκληρό για την εγκατάστασή τους. Εκεί όμως όπου τα πράγματα έχουν ξεφύγει, είναι στα παιχνίδια. Πολλά από αυτά έχουν φτάσει να απαιτούν πάνω από 1 Gigabyte! για την πλήρη εγκατάστασή τους. Θα μου πείτε ότι τα πιο πολλά μάς δίνουν τη δυνατότητα να διαλέξουμε τα Megabytes που θα μας "φάνε" στο σκληρό, ενώ τα υπόλοιπα παίζουν από το CD-ROM. Αυτό είναι εφικτό μέχρι ένα σημείο. Οι απαιτήσεις σε ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων από τα νέα παιχνίδια έχουν φτάσει σε οριακά επίπεδα. Το CD-ROM, όσο γρήγορο κι αν είναι, δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στη "ζήτηση" και το παιχνίδι δεν έχει την ομαλή ροή που πρέπει. Μόνο η πολύ ανώτερη ταχύτητα

του σκληρού θα ξεπεράσει αυτά τα προβλήματα.

Αρα οι μίνιμουμ εγκαταστάσεις δεν είναι ό,τι το καλύτερο για έναν σοβαρό gamer. Τι να το κάνεις αν έχεις την ακριβότερη κάρτα γραφικών, άφθονη μνήμη RAM και το παιχνίδι καθυστερεί προσπαθώντας να διαβάσει δεδομένα από το CD-ROM;

Στην επόμενη αναβάθμιση που σκοπεύετε να κάνετε, πρέπει να σκεφτείτε σοβαρά μήπως ήρθε η σειρά του σκληρού δίσκου. Επειδή όμως πολλά θα ακούσετε και τελικά θα μπερδευτείτε, εμείς θα σας

βοηθήσουμε να κατανοήσετε τον τρόπο λειτουργίας των σκληρών δίσκων και ποια από όλα αυτά τα στοιχεία που διαφημίζουν οι εταιρίες έχουν πρακτική σημασία και ποια όχι.

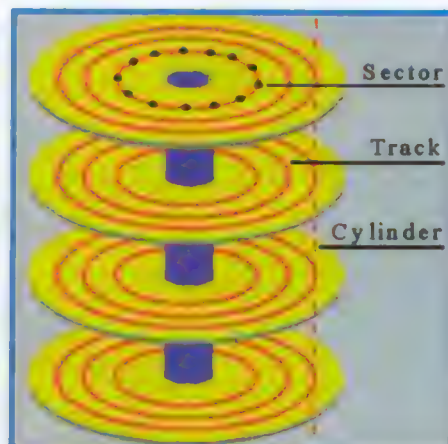
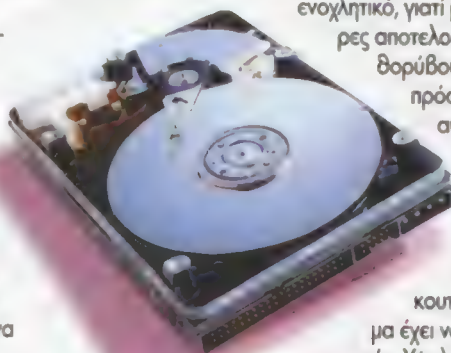
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ

Η ταχύτητα περιστροφής παίζει το σημαντικότερο ρόλο στην ταχύτητα του σκληρού. Οι ταχύτητες περιστροφής ποικίλλουν. Σήμερα οι μικρότερες είναι στις 5400rpm (στροφές/λεπτό). Οι ακριβότεροι δίσκοι "γυρίζουν" στις 7200rpm, ενώ έχουν κάνει την εμφάνισή τους δίσκοι με ταχύτητες περιστροφής 10.000rpm! Δύο είναι τα μεγαλύτερα προβλήματα που έχουν να αντιμετωπίσουν οι εταιρίες όταν αυξάνουν οι ταχύτητες περιστροφής. Το πρώτο είναι ο θόρυβος. Όσο κι αν δεν φαίνεται σημαντικό, το "κροτάλισμα" ενός σκληρού είναι ενοχλητικό, γιατί μαζί με τους ανεμιστήρες αποτελούν τις μοναδικές πηγές θορύβου ενός υπολογιστή. Η

πρόοδος που έχει γίνει σε αυτό τον τομέα είναι αξιοσημείωτη. Για να ακούσεις τους καλούς δίσκους της αγοράς πρέπει να πλησιάσεις δίπλα στο κουτί. Το δεύτερο πρόβλημα έχει να κάνει με τη θερμοκρασία. Υψηλότερες ταχύτητες περιστροφής συνεπάγονται και υψηλότερες θερμοκρασίες. Η θερμοκρασία είναι ο εχθρός της αξιοπιστίας και της διάρκειας ζωής του δίσκου. Πολλοί κρίνουν σκόπιμη την τοποθέτηση ανεμιστήρα στο σκληρό δίσκο, για να έχουν μεγαλύτερη ασφάλεια στα δεδομένα τους. Προκειμένου να καταλάβετε τις θερμοκρασίες που αναπτύσσονται στο σκληρό, προσπαθήστε, έπειτα από ένα defragment, να αγγίξετε την επιφάνειά του...

CYLINDERS, TRACKS, SECTORS

Όπως βλέπετε στη φωτογραφία, ο σκληρός δίσκος αποτελείται από τους cylinders, που



ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΙ ΡΥΘΜΟΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΟΥ SCSI BUS

SCSIbus clock	8-bit (50κλωνο καλώδιο)	16-bit (68κλωνο καλώδιο, Wide SCSI)
5MHz (SCSI 1)	5MByte/s	-
10MHz (Fast SCSI, SCSI II)	10MByte/s	20MByte/s
20MHz (Fast-20, Ultra SCSI)	20MByte/s	40MByte/s
40MHz (Fast-40, Ultra-2 SCSI)	40MByte/s	80MByte/s

διακρίνονται με κίτρινο χρώμα, τα tracks, με κόκκινο, και τα sectors, με μαύρο. Οι cylinders μοιάζουν με χοντρά CDs, τοποθετημένα το ένα πάνω στο άλλο. Τα tracks είναι ομόκεντροι κύκλοι πάνω στους cylinders και αποτελούνται



από τα sectors. Η αποθήκευση των δεδομένων γίνεται με μαγνητικό τρόπο από την κεφαλή, που κινείται με τη βοήθεια ενός βραχίονα. Πιθανόν να έχετε δει αυτούς τους όρους όταν "σκαλίζετε" το bios ή όταν κάνετε defragmentation. Υπάρχουν πολλές παράμετροι που χρησιμοποιούνται για τα benchmarks των συγκριτικών τεστ. Οι πιο χρήσιμες στην πράξη είναι οι ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων κατά την εγγραφή και την ανάγνωση. Το seek time, δηλαδή ο χρόνος που χρειάζεται η κεφαλή για να πάει από ένα track σε ένα άλλο, είναι σημαντικό,

αλλά η διαφορά που παρουσιάζει μεταξύ των σύγχρονων σκληρών δίσκων είναι αμελητέα.

IDE Ή SCSI;

Υπάρχουν 2 ειδών interfaces για την επικοινωνία του σκληρού με τον υπολογιστή, το IDE και το SCSI. Με απλά λόγια, το IDE είναι φθηνότερο και απλούστερο, ενώ το SCSI ακριβότερο και πιο "επαγγελματικό". Όλα τα σύγχρονα mainboards διαθέτουν ελεγκτή IDE. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συνδέσετε τις IDE συσκευές (όχι μόνο σκληρούς) στις αντίστοιχες υποδοχές με το ειδικό πλατύ καλώδιο. Αντίθετα, στο SCSI πρέπει να αγοράσετε ελεγκτή SCSI που συνδέεται μέσω μιας θύρας PCI με τον υπολογιστή. Υπάρχουν ορισμένα ακριβά mainboards που έχουν ενσωματωμένο ελεγκτή SCSI απλουστεύοντας την κατάσταση. Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του SCSI είναι η ταχύτητά του. Σήμερα, βέβαια, η διαφορά της ταχύτητας με το IDE έχει περιοριστεί σημαντικά, μετά την εμφάνιση του ULTRA ATA 66,

με το οποίο θα ασχοληθούμε στο επόμενο τεύχος. Στους πίνακες που παρατίθενται μπορείτε να δείτε τα θεωρητικά μέγιστα των ταχυτήτων στα δύο interfaces.

Ακόμη ένα πλεονέκτημα του SCSI, που αφορά κυρίως στους επαγγελματίες, είναι η δυνατότητα σύνδεσης μέχρι 15 συσκευών έναντι 4 του IDE.

ΧΡΟΝΟΣ ΖΩΗΣ

Οι σκληροί δίσκοι είναι συσκευές μηχανικές με μοτέρ. Οπότε δεν είναι δυνατόν να έχουν άπειρη διάρκεια ζωής. Οι νεότεροι δίσκοι είναι πολύ καλύτερα φτιαγμένοι από τους παλιούς. Είναι πιο στιβαροί, πιο αξιόπιστοι και καταναλώνουν λιγότερο ρεύμα. Έτσι, είναι σπάνιο να "μεινουμε" από πρόβλημα του σκληρού, όχι όμως και απίθανο. Πρέπει να κρατάμε συχνά backup των σημαντικών εγγράφων, για να απο-



φύγουμε τα αποτελέσματα ενός κρashaρίσματος του σκληρού, που τις περισσότερες φορές είναι μη αντιστρέψιμο. Οι κατασκευαστές, προκειμένου να δείξουν το βαθμό αξιοπιστίας ενός σκληρού, δίνουν το MTBF (Mean Time Between Failure). Αυτός ο αριθμός είναι το ηλικίο του ολικού χρόνου λειτουργίας προς τον αριθμό των φορών που αστόχησε ο σκληρός, και εκφράζεται σε ώρες. Αν και πρόκειται καθαρά για μέτρηση εργαστηρίου, μας δίνει μία εικόνα της αντοχής του δίσκου. Στους σημερινούς σκληρούς το MTBF είναι πολύ μεγάλο, ενδεικτικό του πόσο έχουν βελτιωθεί οι τεχνικές παραγωγής. Για παράδειγμα, η Western Digital δίνει MTBF 300.000 ώρες. Αυτό σημαίνει ότι, αν ο σκληρός δουλεύει συνεχώς όλο το 24ωρο, 365 μέρες το χρόνο, θα περάσουν 34 χρόνια μέχρι να παρουσιάσει βλάβη! Δηλαδή στην πράξη αποκλείεται να μείνουμε από δίσκο πριν από την αναβάθμισή του! Βέβαια, οι εξαιρέσεις πάντα υπάρχουν. Καθώς κατά τη διάρκεια της παραγωγής το MTBF υπολογίζεται με δειγματοληπτικό έλεγχο, όλο και κάποιος προβληματι-

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΙ ΡΥΘΜΟΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΟΥ IDE BUS (ATA)

Single word DMA 0	2,1MByte/s
PIO mode 0	3,3MByte/s
Single word DMA 1, multi word DMA 0	4,2MByte/s
PIO mode 1	5,2MByte/s
PIO mode 2, single word DMA 2	8,3MByte/s

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΙ ΡΥΘΜΟΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΟΥ EIDE BUS (ATA-2)

PIO mode 3	11,1MByte/s
Multi word DMA 1	13,3MByte/s
PIO mode 4, multi word DMA 2	16,6MByte/s

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΙ ΡΥΘΜΟΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΟΥ ULTRA-ATA (ULTRA DMA 33 & 66)

Multi word DMA 3-4	33,3-66,6MByte/s
--------------------	------------------

κός σκληρός ξεφεύγει. Ωστόσο ο ελαττωματικός δίσκος συνήθως εμφανίζει το πρόβλημα εντός του χρόνου της εγγύησης.

Από την πλευρά μας, ως χρήστες, έχουμε κάποιες υποχρεώσεις απέναντι σε αυτή την ευαίσθητη συσκευή. Ο μεγαλύτερος εχθρός του σκληρού δίσκου είναι οι αυξομειώσεις της τάσης. Στην Ελλάδα, λοιπόν, όλοι οι δίσκοι είναι υποψήφιοι για βλάβη! Ένας σταθεροποιητής

τάσης είναι απαραίτητος, όχι μόνο για το σκληρό, αλλά για όλο το σύστημά μας. Επίσης, κατά την τοποθέτηση πρέπει να προσέχουμε να μην τον χτυπάμε από δω κι από κει, γιατί δεν αντέχει στους πολλούς κραδασμούς. Οι σκληροί των φορητών είναι πιο ανθεκτικοί στα χτυπήματα, αλλά κι αυτοί έχουν κάποιο όριο. Τέλος, ποτέ μην προσπαθήσετε να ανοίξετε έναν σκληρό είτε από περιέργεια είτε για να τον φτιάξετε. Εί-

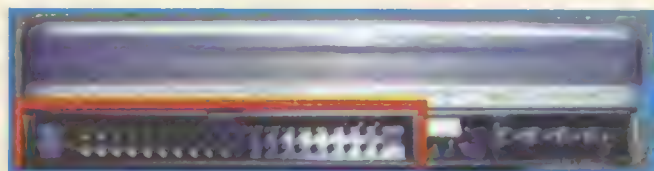
ναι σίγουρο ότι θα τον καταστρέψετε. Ένας κόκκος σκόνης είναι αρκετός για να χαλάσει τις κεφαλές του.

Στο επόμενο τεύχος θα αναφερθούμε στο format και το partitioning, δύο λειτουργίες απαραίτητες σε κάθε καινούριο (κι όχι μόνο) σκληρό δίσκο, οι οποίες φοβίζουν τους περισσότερους χρήστες υπολογιστών.

PC

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ IDE

Η τοποθέτηση ενός IDE δίσκου είναι μία πολύ απλή υπόθεση. Είναι σχεδόν αδύνατο να μην μπορέσει κάποιος να τα καταφέρει και να ζητήσει τη βοήθεια τεχνικού. Το πιο συνηθισμένο πρόβλημα είναι η παράλειψη της ρύθμισης των jumpers.



1 Η υποδοχή του IDE καλωδίου.



2 Πρέπει να βάλουμε τα jumpers, όπως περιγράφει το μαニュアル, ανάλογα με το αν ο δίσκος είναι master ή slave.



3 Η υποδοχή της τροφοδοσίας του ρεύματος.



5 Προσέχουμε ώστε τα καλώδια να τοποθετηθούν με τη σωστή φορά.



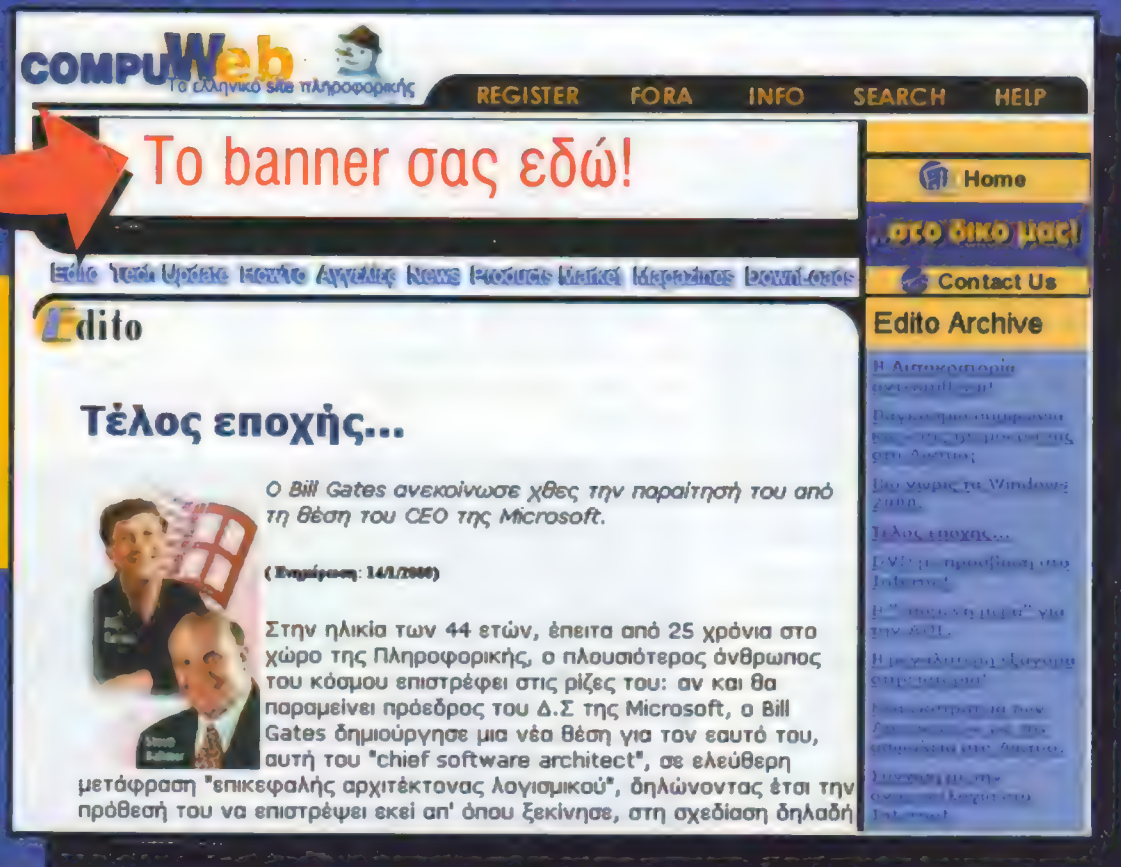
4 Η υποδοχή του IDE καλωδίου στο mainboard.



6 Βιδώνουμε σφιχτά το δίσκο στην κατάλληλη θέση του κουτιού.

ΔΩΣΤΕ ΑΞΙΑ ΣΤΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΣΑΣ!

...με ένα κλικ στο **WWW.COMPUWEB.GR**



Το δημοφιλέστερο Web site Πληροφορικής στην Ελλάδα,
με περισσότερα από 100.000 impressions το μήνα.

Δώστε τη δυνατότητα στους επισκέπτες μας
να σας γνωρίσουν!

Επικοινωνήστε μαζί μας στα τηλέφωνα 9238672-5 (κ. Πατρίκος)
ή μέσω e-mail στη διεύθυνση salesdc@compuweb.gr

www.compuweb.gr

Το πιο ενημερωμένο site Πληροφορικής

SPELLBINDER: THE NEXUS CONFLICT

Όταν τα RPGs συναντούν τα Doom-clones

Η εταιρία παραγωγής παιχνιδιών Mythic Entertainment ήδη έχει σηκώσει στους servers της τρία παιχνίδια που φέρουν την υπογραφή της και ετοιμάζει και ένα τέταρτο. Τα τρία on-line παιχνίδια της Mythic είναι -φυσικά- το SpellBinder, το Darkness Falls: The Crusade και το SplatterBall Plus, ενώ σύντομα θα εισβάλει και το Amerikop. Όπως καταλάβατε (...είστε σαΐνια!), θα ασχοληθούμε με το SpellBinder, ένα ιδιόμορφο on-line action-RPG, το οποίο ακολουθεί τους ρυθμούς της μόδας. Ποιοι είναι αυτοί οι ρυθμοί; Πάντως όχι αυτοί του Ricky Martin και του Tom Jones... Είναι οι ρυθμοί του Quake III και του Unreal Tournament!

Του Νίκου Κόντη



Εκινώντας την παρουσίαση του SpellBinder, δηλώνω υπεύθυνα ότι για να δοκιμάσετε το παιχνίδι δωρεάν δεν θα ταλαιπω-

ρηθείτε καθόλου. Το client του παιχνιδιού θα το βρείτε στο πρώτο CD του προηγούμενου τεύχους (15-1-2000) - έτσι γλιτώνετε 14MB downloading. Από εκεί και πέρα, το κάνετε install, μπαίνετε στο Internet, φορτώνετε τον client και είστε μέσα στο παιχνίδι. Δεν χρειάζεται να στείλετε κανένα e-mail για να πάρετε κωδικό



Το μενού μέσω του οποίου "συναρμολογείς" το χαρακτήρα σου και επιλέγεις spell.



πρόσβασης: Το παιχνίδι έχει την επιλογή για να μπει ως guest με χρονικό όριο δωρεάν παραμονής μία εβδομάδα.

Ως guest, δυστυχώς, δεν μπορείτε να συναναστραφείτε με παίκτες που έχουν συνδρομή αλλά μόνο με άλλους guests. Επίσης, δεν μπορείτε να φτιάξετε χαρακτήρα (σας παρέχει έτοιμους το παιχνίδι) αλλά ούτε και να του δώσετε όνομα στο χαρακτήρα: είστε ο Guest### (π.χ. Guest025). Αυτά όλα με δυσκόλεψαν ολίγον τι στο να καταλάβω πώς είναι το πραγματικό παιχνίδι, αλλά ευτυχώς με τη βοήθεια ενός συναδέλφου game operator του SpellBinder, ονόματι Altair, κατάλαβα περίπου πώς λειτουργεί.

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Το SpellBinder διαθέτει τέσσερις κλάσεις χαρακτήρων και όλες τους έχουν

σχέση με τη μαγεία: Healer, Mystic, Rune Mage και Magician. Η καθεμία από τις κλάσεις εξειδικεύεται σε μερικές σχολές μαγείας, με αποτέλεσμα να διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους. Επίσης, κάθε χαρακτήρας διαθέτει ορισμένα χαρακτηριστικά που τον περιγράφουν μέσα στο παιχνίδι, τα οποία είναι τα ακόλουθα: Strength, Agility, Quickness, Empathy, Intuition, Presence.

Αφού λοιπόν επιλέξεις και τα spells που θα έχει ο χαρακτήρας σου, είσαι έτοιμος για το παιχνίδι. Υπενθυμίζω ότι ως guest δεν έχεις καμία από τις ανωτέρω επιλογές, ενώ το παιχνίδι σου παρέχει τέσσερις έτοιμους χαρακτήρες (έναν από κάθε κλάση) με έτοιμα abilities και spells για να παίξεις.

Αφού λοιπόν έχεις φτιάξει τον ωραίο (και μοιραίο) χαρακτήρα σου, η οδόννη αλλάζει και πλέον μπροστά υπάρχει ένα μενυ, μέσω του οποίου μπορείς να συνομιλεις με άλλους συμπαίκτες ή με game ops (είναι στο chat, δηλαδή δεν συμμετέχουν σε κάποια arena), να δεις ποιοι αγώνες διεξάγονται τη συγκεκριμένη στιγμή, να μπεις σε κάποιον από τους αγώνες ή,

τέλος, να δημιουργήσεις έναν δικό σου. Οι αγώνες διεξάγονται σε arenas στις οποίες μπορούν να συμμετέχουν μέχρι και 30 άτομα ανά πάσα στιγμή.

Κάθε arena έχει ένα level range παικτών, δηλαδή δεν μπορεί να παίξει στην ίδια arena ο χαρακτήρας εικοστού επιπέδου με έναν που είναι πέμπτου. Προς το παρόν το παιχνίδι διαθέτει τέσσερα διαφορετικά level range για arenas στα οποία μπορούν να συμμετέχουν οι παίκτες, ανάλογα φυσικά με το level του χαρακτήρα τους.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Παίζοντας το παιχνίδι για πρώτη φορά, νόμιξα ότι πρόκειται για "καθαρόαιμο" RPG, αλλά σύντομα αυτές οι αυταπά(τα)τες διαλύθηκαν. Το Spell-

Binder είναι κάτι ανάμεσα σε Capture The Flag και Domination από το Unreal Tournament (για όσους γνωρίζουν). Θα δώσω αμέσως τις εξηγήσεις:

Για να μπεις μέσα σε μια arena, ούτως ώστε να ξεκινήσει το παιχνίδι, πρέπει να διαλέξεις με ποια από τις ομάδες θα συνταχθείς (Dragon, Gryphon, Phoenix). Στη διαδικασία επιλογής μπορείς να δεις πόσοι και ποιοι χρήστες είναι σε κάθε ομάδα τη συγκεκριμένη στιγμή, ούτως ώστε, αν θες, να ενσωματωθείς στην ομάδα με τους λιγότερους παίκτες και κατά συνέπεια να γίνει πιο δίκαιη η μάχη που θα επακολουθήσει.

Αφού φορτώσει η πίστα στην οποία θα παίξεις, μεταφέρεσαι σε ένα περιβάλλον 3D με καλοσχεδιασμένα γραφικά. Η πίστα στην ουσία είναι μια arena. Κάθε ομάδα έχει τη βάση της, η οποία ονομάζεται Nexus, δηλαδή υπάρχουν τρία Nexus σε κάθε πίστα: το Nexus του Dragon, του Gryphon και του Phoenix, τα οποία είναι τοποθετημένα στα πιο απόμακρα σημεία του χάρτη. Ο χώρος που υπάρχει ανάμεσα στα τρία Nexus διακοσμείται με υποδόσεις, οι οποίες ονομάζονται Earthnodes. Τα Earthnodes αρχικά είναι ουδέτερα, αλλά κατά τη διάρκεια της μάχης που εξελίσσεται στην arena μεταξύ των τριών αντιπάλων ομάδων τελούν υπό την κατοχή της εκάστοτε ομάδας η οποία τα έχει καταλάβει πιο πρόσφατα από τις άλλες. Για να καταλάβει μια ομάδα ένα Earthnode πρέπει ένας παίκτης να μετακινήσει το χαρακτήρα πλησίον του Node και να πατήσει το πλήκτρο Space. Το πόσο γρήγορα ένα Earthnode θα κατακτηθεί από τον παίκτη εκ μέρους της ομάδας του έχει σχέση με το αν προηγουμένως ήταν ουδέτερο ή αν βρισκόταν υπό την κατοχή μιας άλλης ομάδας. Στην τελευταία περίπτωση, απαιτείται περισσότερο χρονικό διάστημα ώστε το Earthnode να

αλλάξει κατοχή ομάδας σε σχέση με το αν ήταν ουδέτερο.

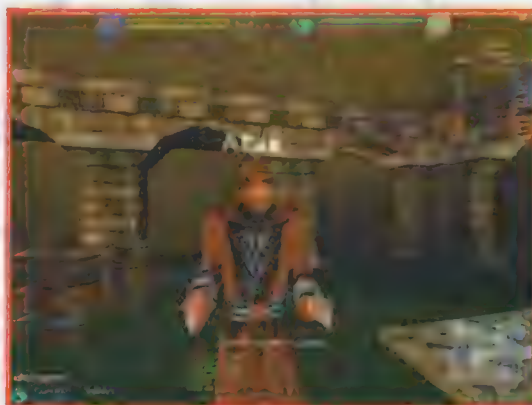
Αφού μια ομάδα αρχίζει να κατακτά όλο και περισσότερα Earthnodes, κάποια στιγμή θα προσπαθήσει να επιτεθεί και να διαλύσει το αντίπαλο Nexus. Αν το καταφέρει αυτό, πολύ απλά η αντίπαλη ομάδα χάνει. Όλα αυτά μπορεί να μοιάζουν απλά, αλλά όταν δελήσεις να τα εφαρμόσεις σε μια arena με παίκτες που προστατεύουν το Nexus και τα Earthnodes της ομάδας τους με κάθε κόστος, τότε γίνεται το έλα-να-δεις-και-μην-το-μαρτυρήσεις! Πρώτον, πρέπει να καταφέρεις να επιβιώσεις μέσα στην arena από τις επιθέσεις των αντιπάλων παικτών και έπειτα να βοηθήσεις μαζί με τους συμπαίκτες σου στην επικράτηση της ομάδας σου στην arena. Όλα αυτά χωρίς τη στοιχειώδη μορφή επικοινωνίας, αφού θα ήταν εγκληματική ενέργεια να αφήνες το χαρακτήρα σου στο έλεος του Θεού και να άρχιζες να πληκτρολογείς στρατηγικές εντολές στους συντρόφους σου ή απειλές κατά των αντιπάλων. Οποτε δοκίμασα να το κάνω (ήθελα να το παίξω στρατηγός της ομάδας!), όλο και κάποιος επίδοξος «ανθρωποφάγος» αντίπαλος ήταν εκεί για να στείλει τον άμοιρο χαρακτήρα μου στα θυμαράκια...

Παρέλειψα να αναφέρω τι γίνεται σε περίπτωση που κάποιος αντίπαλος κατορθώσει να σκοτώσει το χαρακτήρα σου (διόλου σπάνιο, ειδικά αν είστε "παρθένοι" - όχι στο ζώδιο). Αφού έχεις χάσει το υλικό σώμα του χαρακτήρα σου, χειρίζεσαι το πνευματικό του και πρέπει να το κατευθύνεις σε κάποιο Earthnode που είναι στην κατοχή σου ή στο Nexus, όπου ο χαρακτήρας σου ζωντανεύει ξανά και ξεκινάει στον αδιάκοπο αγώνα της μάχης. Όσο καιρό είσαι πνεύμα και κινείσαι μέσα στην arena δεν μπορείς να εξαπολύσεις επιθέσεις εναντίον αντιπάλων ούτε

να κάνεις spells, απλά τρέχεις το συντομότερο δυνατό προς την κοντινότερη βάση για να αναστηθείς.

EXPERIENCE POINTS (XP)

Η παρουσία των XP, και κατά συνέπεια η άνοδος του χαρακτήρα σου σε levels, σε συνδυασμό με τα spells που χρησιμοποιείς και μαθαίνεις και με την ατμόσφαιρα fantasy που διαπνέει όλο το παιχνίδι τού προσδίδουν μια υφή RPG. Τα XP δίνουν άλλη διάσταση στο παιχνίδι και αυξάνουν την αντοχή του κατακόρυφα, γιατί πλέον ο χαρακτήρας σου και η άνοδος του σε level κατανατούν (πολύ) προσωπική υπόθεση (βλ. The 4th Coming).



O game op ALTAIR, που με μύησε στα κόλπα του Spellbinder. Θενκ γιου βέρι μουτς, Αλταίρ!

Ο χαρακτήρας σου κερδίζει XP με πολλούς και διάφορους τρόπους. Συνολικά, αυτοί είναι οι ακόλουθοι: αν βρίσκεσαι στη νικήτρια ομάδα όταν λήξει ο αγώνας, όποτε πληγώνεις ή σκοτώνεις έναν αντίπαλο και, τέλος, όποτε κάποιος αντίπαλος σε χτυπήσει ή σε σκοτώσει! Έτσι, κούτσα κούτσα ανεβαίνεις levels, αποκτάς νέα spells, γίνεσαι δυνατότερος



Ιδού και ο χαρακτήρας μου, Guest025 - πολύ ωραίο όνομα, εεε;

SPELLBINDER ΣΤΟ INTERNET

Η σελίδα στο Web που ασχολείται με το Spellbinder και τα άλλα παιχνίδια της Mythic Entertainment είναι η ακόλουθη <http://www.Casemylis.com/games>. Από εκεί μπορείτε να πάτε να δείτε τις Mythic και των παιχνιδιών της καθώς και να κατεβάσετε τους clients για δωρεάν free. Συγκεκριμένα, ο client του Spellbinder (για να μην τον κατεβάσετε) βρίσκεται στο πρώτο CD του τεύχους της 15ης Ιανουαρίου 2000 και στο directory www.mylis.com/games.



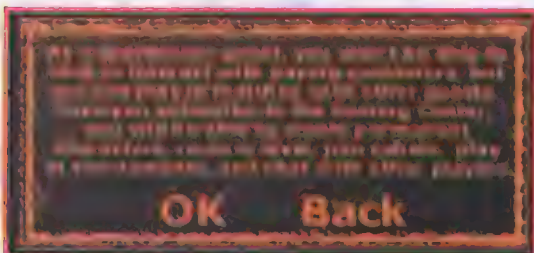
Ποιος είναι αυτός ο αλήτης στο Nexus μου! Θα σε σιάσω, ρε, φύγε από κει!

και πιο ανθεκτικός και εδίζεσαι ολοένα περισσότερο στους βίαιους ρυθμούς του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ & ΓΡΑΦΙΚΑ

Εδώ είναι που έμεινα με το στόμα ανοιχτό (και μου έπεσαν και τα μισά δόντια). Το παιχνίδι δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από όλα τα άλλα action της εποχής. Γραφικά 3D με τρομερούς φωτισμούς και φωτοσκιάσεις και πολύ αμαλή κίνηση των χαρακτήρων στο περιβάλλον χαρακτηρίζουν τον τίτλο. Τα spells αποδίδονται εντυπωσιακότατα και τα επιθετικά, πιο συγκεκριμένα, "διακοσμούν" πανέμορφα τους αντιπάλους και σε γεμίζουν ευτυχία (μπουά χα χα!!!). Δεν ξέρω γιατί, αλλά η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού μου θύμισε λίγο από Magic Carpet II (βρε, λες να έχω φάει τίποτα και να με έχει πειράξει!).

Ο δε ήχος είναι επίσης πολύ καλός, με σιμοσφαιρικά-επικά κομμάτια να παίζουν στο υπόβαθρο, ενώ κάθε spell έχει το δικό του ηχητικό εφέ. Όλη αυτή η πανδαισία χρωμάτων, εφέ και ήχου έρχεται σε ένα μοναδικό πακέτο LAG-free ή, αν προτιμάτε, LAG 0%. Πράγματι, όσοι παίκτες κι αν βρίσκονται σε κάθε arena (maximun 30), δεν κολλά το παραμικρό, ούτε για λίγο. Ο χαρακτήρας σου ανταποκρίνεται αμέσως στα πατήματα των πληκτρών, όσοι παίκτες κι αν "πλακώνονται" σε κάποιο σημείο.



Κοιτάξτε κι αυτό...

4TH THE COMING

ΕΝΑΣ ΝΕΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΖΩΗΣ

Καλό μήνα, παιδιά! Μπαινό και περπατάτε στα φεγγά, δίνετε α γούρες που διατίθενται για το άρθρο στην πολύ περιωρισμένη. Οι ήρθα να ξεκινήσω με μερικά στοιχεία, ιδέες και υποθέσεις περί The 4th Coming, τις οποίες αναπτύσσονται μαζί μου και άλλα άτομα που ασχολούνται με τα συγκεκριμένα on-line RPG.

Το The 4th Coming είναι κάτι διαφορετικό από ένα παιχνίδι on-line, είναι... είναι... πως να το πω... ένας τρόπος ζωής, είναι μια άλλη κοινωνία, διαδικτυακή. Μαύρη ιδέα αυτή και σας φαίνεται πολύ μελοδραματική, αλλά από κάποια γωνία είναι σωστή (ή τουλάχιστον με λίγη αυθάγα). Είναι έτσι. Είναι που στο The 4th Coming, ένας άλλος κόσμος γεννιέται μαζί στο σταν υπολογιστή μου. Αφήνω μάλλιν λάδι της πρώτης χειρονομίας από τους γυναικούς και μη ανθρώπινους, νιάδα ακιθωριστός, ζεστό

αλλά να αρθρογραφία που με άσχετο κάνει και ημερά...

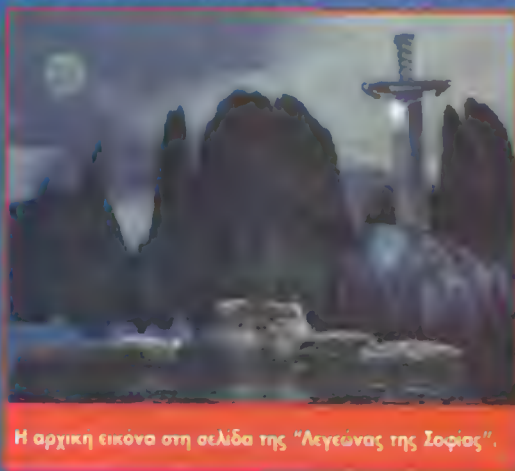
Τίποτα το μελοδραματικό βάλει μέσα χειρονομία, γιατί τώρα αρχίζει το "real thing"! Ας ξεκινήσουμε με τα κία από τη Νέκρεν Πολις αλλά, αν δεν νιώσετε από το δικό μέγεθος Η περίφημη έκδοση 1.07, που έκοψε κόσμο και κοσμάκη σε ζήτους ζένιτις, μας κάνει να θεωρούμε τις υποθέσεις μας και δεν τη σήκωναν επαν ζένιτις. Και, εδώ που τα λέει, γιατί να κάνουμε περφόρμα, αφού η έκδοση 1.06 λειτουργεί φέτος; Δεν λέω, το παιχνίδι χρειάζεται κάποια αναβάθμιση (παικτές και IIA, ίσως, ίσως, Voodoo), αλλά κολλάει 1.06 (ναι είναι) και στο χέρι παρά 1.07 και κομμάτια, όπως λέω και η γνωστή παροιμία Τέλος, εκκλιφόμενος και κάτι κυριολεκτικά που είχας έκδοσους, της 1.06 δηλαδή.



Ιδού το πέμπτο Guild, το οποίο ευελπιστώ να εισβάλει δυναμικά στο χώρο του T4C.

δε, αλλά ακόμα βρίσκεται σε στάδιο beta testing, οπότε αναμένεται στο νεοκτιστό μας.

Ας περάσουμε τώρα στο νέο των Guilds. Τι έχουμε εδώ; Απλά, ένα νέο Guild! Αλλά (και)ας προσέξω από εδώ, ότι δεκάτρες κυκλοφορούν - 25 γκίλ. Το πρώτο από τα νέα Guilds προσαρμόζεται Chaos Archons και ο Guild Master του είναι ο Killer-Knight. Το πρώτο κίνημα που τραγουτά το άρθρο η μέλεια τιλεί από καταβολή, οπότε οι μέλη της Guild φέρνουν τον σταν χειρονομία Guild!



Η αρχική εικόνα στη σελίδα της "Λεγεώνας της Σοφίας".

δα έφτασε στο πρότερο πούλερ, το έφτασε την Guild που βρίσκεται Leagues of Wisdom (Βερβόλα σκευήτητα) και Guild Master που είναι ο Sir Nick. Παρότι οι πληροφορίες και για τα δύο Guilds θα υπάρξουν στα επόμενα τεύχη, αφού τα πάντα με-
σάχεται.

Νέων των Guilds συνεχώς παραδο-
ζες αναζητητική πρέμια επικρατεί
στο The 4th Coming. Οι γνωστές διο-
ρχίες πύλες στο δύο Guilds, Cult
Of The Dragon (COTD) και Black
Adders (BA), έχουν μεταβεί στο κέντρο
στο και παραμένουν μόνο οι κινεζοί
αυτοκράτορες, φροστικόν επιδόσεις
και αυτοκρατορικών σφραγίδων, οι Sa-
vaged Battalions, αναζητούν οι αλλοί
και υπό την αρχηγία των Kite, αρχίζο
να κεντράρονται πλέον οι πύλες
με τα άλλα Guilds, για να γίνουν οι
συγκεκριμένοι, οι Savaged Battalions
πέρα δύο μέλη από το COTD και κε-
ρσοσώτη από το BA, ενώ αρχικά
νέος χρώμα που δεν ήταν υπό τη
σκέψη κανενός Guild ενσχυρήσαν
στο Savaged Battalions.

Συντρίβη το άρθρο με κάτι λέγε πιο
χαρακτηριστικά από το χώρο του The 4th
Coming, με μια συνέντευξη που καρί-
αυ Παρεμπιπτόντως... ο οποίος
δεν είναι άλλος από τον Cynic, Guild
Master του COTD. Η ίδια η πρόθεση να
μην μεταβεί στον παραμελημένο χώρο
αυτού του διαβήματος. Το TAC είναι
μακρύν ένα από τα καλύτερα on-line
RPGs και όχι μόνο. Ο κόσμος του τι-
ναι πόσο πολύ ανεκτός και δύσκολο
για να επιβιώσει κάποιος μέλος
του, έτσι η ένταξη σε μια ομάδα είναι
επιβεβλημένη. Αυτός ό-
ναι ένας

από τους βασικότερους
στέγους του Guild Cult
of the Dragon, το οποίο
από την πρώτη στιγμή
έδωσε με την παρουσία
του ένα όψη από πο-
χνία. Μέσω της πληθώρας
των υποχρεώσεων μιας
πράς με μέλη είναι και
η οικονομική και υλική
βελτίωση, και στην
περίπτωση που κάποιος
μέλος πάλι θέλει επιβί-
ωσης από άλλο παίκτη,
να δραστηριοποιείται
λα με επιβίωση και αμ-
του, ακόμα κι αν αυτή
η ενέργεια γίνει αφορ-
μή για γενναίους πό-
λεμο μεταξύ δύο ή πε-
ρισσότερων Guilds, πηχάρεται από
τη κατάσταση, θέπεται προς του να γίνει
κάποιος μέλος είναι να μην έχει επιβί-
ωσει.

θα οι άλλοι επι-
στη χωρίς επιβί-
μή πάλι και να
έχουν μία κόρη
πύλες στην στο
παρεμπιπτόντως. Τέλος,
πρέπει να αναφέ-
ρω το όνομα του
Ματθαίου Παντίτη
ο οποίος είναι ο
πνευματικός πα-
τήρας του
Guild."

Κλείνοντας το
άρθρο, θα ήθελα
να αποκριθώ σε
μια από ερωτή-
ματα που έχετε
για τα κλά του
The 4th Coming
και επισημαίνω
ήσσους και αυξάνεται έχει γίνει λόγω
για αυτούς. Καταρχήν, να ευχαριστή-
σω τον Cynic (Cult Of The Dragon),
Stathis (Black Adders), Killer-Knight
(Dark Archon), Onslaught (Merchant's
Guild) και Kite (Savaged
Battalions). Επίσης, θέλω να ευ-
χαριστήσω όλους τους παίκτες
που συμμετέχουν ενεργά στο
δράμα στο χώρο του The 4th
Coming. Τελειώνω τις ευχαρι-
στίες μου απευθυνόμενος στους
GMs και πιο συγκεκριμένα στον
GM-Savaris, ο οποίος κρατά την
μύρο το κανό με 24ώρες δια-
κεί από το μέγιστο της Viceroy,
και, ποσόν άλλο... για μπροστά
των GM-Savaris, ο οποίος είναι
η πιο αφιέρωση (από άποψη δραστη-
ριότητας, εντός TAC) GM, ενώ
δεν υπάρχει οι τίτλοι από τους
υπόλοιπους GMs (από κεφάλι
είναι είτε τυχερός) και
έχει προσφέρει αρκετά
στο The 4th Coming.

Οποτε μπαίνω στο The
4th Coming, ένας
άλλος κόσμος γεννιέται
μπροστά στον υπολογιστή
μου. Αμέσως μόλις λάβω
τις πρώτες χαιρετούρες
από τους γνωστούς και μη
συμπαίκτες, νιώθω
ανεβασμένους, ξεχνώ όλα
τα προβλήματα που με
απασχολούν και ηρεμώ...



Οι εν λόγω κύριοι in action.

στα τους Guild Masters και τους βοη-
θούς τους, οι οποίοι με υποβάλλουν
στα ζητήματα άλλης πύλης στο πα-

νελ Cynic (Cult Of The Dragon),
Stathis (Black Adders), Killer-Knight
(Dark Archon), Onslaught (Merchant's
Guild) και Kite (Savaged
Battalions). Επίσης, θέλω να ευ-
χαριστήσω όλους τους παίκτες
που συμμετέχουν ενεργά στο
δράμα στο χώρο του The 4th
Coming. Τελειώνω τις ευχαρι-
στίες μου απευθυνόμενος στους
GMs και πιο συγκεκριμένα στον
GM-Savaris, ο οποίος κρατά την
μύρο το κανό με 24ώρες δια-
κεί από το μέγιστο της Viceroy,
και, ποσόν άλλο... για μπροστά
των GM-Savaris, ο οποίος είναι
η πιο αφιέρωση (από άποψη δραστη-
ριότητας, εντός TAC) GM, ενώ
δεν υπάρχει οι τίτλοι από τους
υπόλοιπους GMs (από κεφάλι
είναι είτε τυχερός) και
έχει προσφέρει αρκετά
στο The 4th Coming.

Κλείνω τον άρθρο με
το θρήνη και αδερφό
που προσέλασε στον
κόσμο του The 4th
Coming η απώλεια του
ισχυρότερου παίκτη
του, του Colander Ma-
στέρου καλώντας την
ζωητική και σπουδαί-
ομένη εξομολόγηση του,
πάντως αγαπώ και πολύ
άλλες γνωστές από το
TAC του οργάνισαν να
μην είναι καλό έπος και να
/ναι και σπουδαίος κα-
μας ξανά. Τον περι-
μένουμε... Αυτά από
τους Dark Templar και
τα μέλη τους (όπως λέγε
"κούτλα") του TAC. Τα λέμε σε δύο
εβδομάδες...

OVERCLOCKING

Σπάστε το ρολόι του επεξεργαστή σας

Το overclocking είναι μία τεχνική που εκτός από μόδα έχει γίνει και ένα "must" για όλους αυτούς που θέλουν να αναβαθμίσουν τον υπολογιστή τους χωρίς κόστος και να μη μείνουν πίσω στις εξελίξεις.

Του Γιάννη Νινιού

Το overclocking, ή αλλιώς "πουσάρισμα", είναι μία διαδικασία με την οποία ωδούμε τον επεξεργαστή να λειτουργήσει σε μεγαλύτερη συχνότητα από αυτήν που προβλέπει η κατασκευή του. Σήμερα, όμως, αυτή η τεχνική δεν γίνεται αποκλειστικά και μόνο στον επεξεργαστή. Μπορούμε να "πουσάρουμε" ακόμα και τις κάρτες γραφικών, σε μικρότερο βαθμό βέβαια, με τα διάφορα προγράμματα που κυκλοφορούν.

Η τεχνική αυτή έχει αρχίσει από πολύ παλιά, περίπου από την εποχή των επεξεργαστών 286, αλλά εδραιώθηκε στο ευρύτερο κοινό περισσότερο μετά την κυκλοφορία των 386. Τότε το overclocking δεν γινόταν με τη χρήση jumpers, αλλά με την αλλαγή ενός κρυστάλλου, ο οποίος όριζε στον επεξεργαστή τη συχνότητα (MHz) που έπρεπε για να λειτουργήσει σωστά. Αυτός ο τρόπος απαιτούσε τη χρήση του εργαλείου κόλλησης (καλάι), καθώς έπρεπε να αφαιρεθεί

ο κρύσταλλος αυτός από το mainboard και να μπει στη θέση του άλλος με μεγαλύτερη συχνότητα λειτουργίας. Τα αποτελέσματα όμως δεν ήταν και τόσο ικανοποιητικά, αφού αρκετά mainboards δεν λειτουργούσαν σωστά.

Σήμερα το overclocking, με την καθιέρωση των jumperless mainboards, γίνεται πανεύκολα από το BIOS, όπου μπορούμε να αλλάξουμε όλες τις ρυθμίσεις του επεξεργαστή χωρίς να χρειαστεί να ανοίξουμε το κάλυμμα του υπολογιστή.

ΠΩΣ ΔΟΥΛΕΥΕΙ ΕΝΑΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ

Όσον αφορά στον επεξεργαστή, δεν πρέπει να έχουμε ως μοναδικό κριτήριο την ταχύτητά του, δηλαδή "τον αριθμό των MHz στα οποία τρέχει". Η ταχύτητα του επεξεργαστή χωρίζεται σε δύο μέρη: α) στο διαυλο επικοινωνίας (bus speed), μέσω του οποίου επικοινωνεί ο επεξεργαστής με το chipset και τη μνήμη, β) στον πολλαπλασιαστή (multiplier), ο οποίος δείχνει πό-

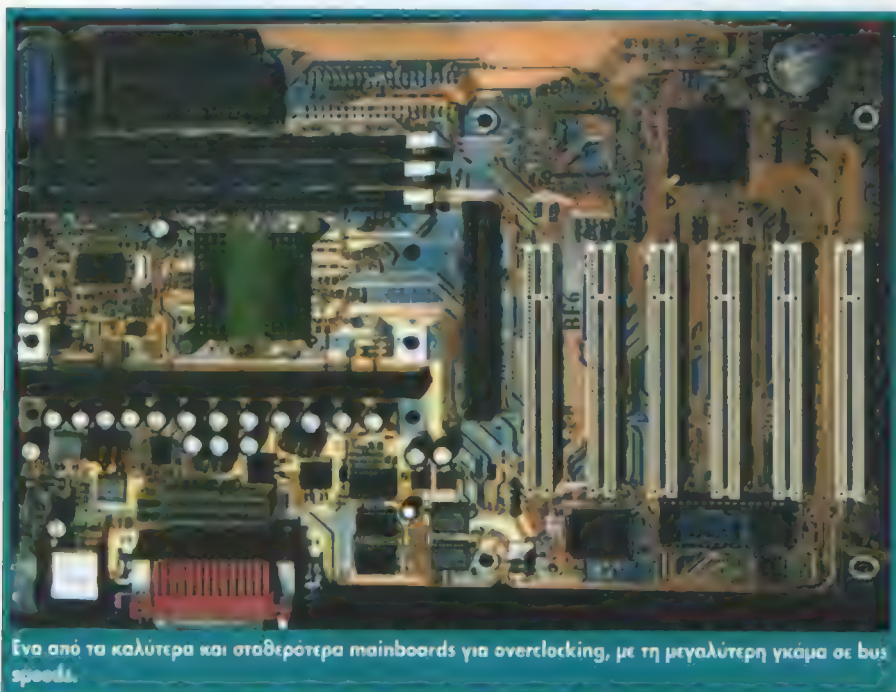
σες φορές είναι μεγαλύτερο το bus speed από την κανονική ταχύτητα του επεξεργαστή. Έτσι, λοιπόν, αν έχουμε έναν επεξεργαστή με ταχύτητα 333MHz, ο οποίος έχει bus speed 66MHz, ο πολλαπλασιαστής του είναι 5, αφού $5 (\text{multiplier}) \times 66 (\text{bus speed}) = 333\text{MHz}$.

Την πρώτη θέση για overclocking κατέχουν οι επεξεργαστές της Intel, αφού για την καλύτερη και πιο σταθερή λειτουργία τους ο κατασκευαστής άφησε ένα "περιθώριο" στα MHz, με αποτέλεσμα να είναι πιο σταθεροί κατά το overclocking. Δεύτεροι στη σειρά έρχονται οι AMD, με μικρότερο περιθώριο για "πουσάρισμα", και τελευταίοι οι Cyrix, οι οποίοι δεν προτείνονται για αυτή τη δουλειά, αφού ο κατασκευαστής φρόντισε να τους πουσάρει πριν από εσάς.

Σε ό,τι αφορά τα mainboards, όλα έχουν δυνατότητες overclocking, με κορυφαία αυτά της Abit, τα οποία προτείνονται ανεπιφύλακτα. Το τελευταίο μάλιστα μοντέλο της συγκεκριμένης εταιρίας, το BF6, έχει μια μεγάλη γκάμα τιμών bus speed, που εκτός από τις συνηθισμένες τιμές (66, 75, 83) έχει τη δυνατότητα, μετά τα 83MHz, να αυξάνει ένα-ένα τα MHz μέχρι τα 200!

ΠΡΙΝ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

Για ένα επιτυχημένο overclocking θα πρέπει να έχετε πλήρη γνώση της ποιότητας των περιφερειακών σας, όπως οι μνήμες (θα πρέπει να είναι PC-100) και οι κάρτες γραφικών-ήχου, καθώς αν είναι χαμηλής ποιότητας υπάρχει κίνδυνος να πάθουν ανεπανόρθωτη ζημιά. Ακόμα, περιφερειακά όπως SCSI controllers, κάρτες δικτύου και λιγότερο οι κάρτες γραφικών AGP είναι αρκετά ευαίσθητα σε τέτοιου είδους ενέργειες. Γι' αυτό καλό θα ήταν να ξεκινήσετε το overclocking σταδιακά και να μην το παρακάτετε βάζοντας έναν επεξεργαστή αμέσως από τα 300MHz να λειτουργήσει στα 400 και 450MHz, αν δεν θέλετε να χάσετε κάποιο ή κάποια από τα προαναφερόμενα περιφερειακά σας. Ακόμα, προτού προβείτε σε οποιαδήποτε αλλαγή, εξασφαλίστε όσο το δυνατόν καλύτερη ψύξη για τον επεξεργαστή, βάζοντας μεγαλύτερη ψύκτρα. Μπορείτε να προσθέσετε ψύκτρα στο εσωτερικό του υπολογιστή σας όπως και στην κάρτα γραφικών (στις AGP περισσότερα), αφού το overclocking ανεβάζει τη θερμοκρασία, που είναι ο χειρότερος εχθρός για την υγεία τους. Εχοντας εξασφαλίσει την κατάλληλη ψύξη, πρέπει να μάθετε πώς είναι χρονισμένος ο επεξεργαστής σας (bus speed και multi-



Ένα από τα καλύτερα και σταθερότερα mainboards για overclocking, με τη μεγαλύτερη γκάμα σε bus speeds.

plier). Το bus speed μπορείτε να το δείτε από τον τύπο του επεξεργαστή (66MHz για Celeron και Pentium MMX, 100MHz για Pentium II-III). Όσον αφορά στον multiplier, αυτό φαίνεται από τη συχνότητα του επεξεργαστή. Για παράδειγμα, ο multiplier ενός Celeron με ταχύτητα 400MHz είναι 6 ($6 \times 66 = 400$), ενώ των PII και PIII ο multiplier είναι 4 ($4 \times 100 = 400$).

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

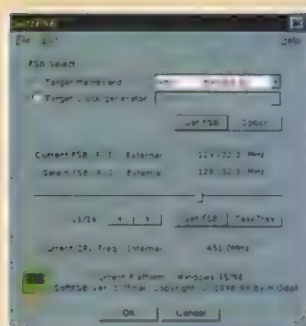
Αρχικά ανεβάστε το bus speed από το BIOS (για τα jumperless mainboards) στην αμέσως επόμενη τιμή, χωρίς να πειράξετε τον πολλα-

πλασιαστική, γιατί η Intel φρόντισε να τον "κλειδώσει" στους PII, Celeron και PIII και έτσι δεν μπορείτε να τον ανεβάσετε αλλά ούτε να τον κατεβάσετε. Ένα άλλο σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι η ταχύτητα της κάρτας γραφικών AGP. Το AGP bus έχει ταχύτητα 66MHz, με αποτέλεσμα το AGPCLK/CPUCLK (bus speed AGP/bus speed CPU) να είναι 1/1 όταν υπάρχει Celeron επεξεργαστής, κάτι που σημαίνει ότι το bus speed του επεξεργαστή είναι το ίδιο με αυτό της AGP. Σε περίπτωση που κάνετε over-clocking ή τοποθετήσετε επεξεργαστή με bus speed άνω των 66MHz, για να αποφύγετε ανε-

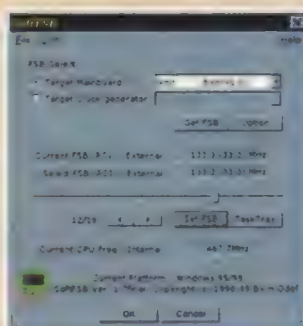
πανόρθωτες ζημιές στην κάρτα γραφικών θα πρέπει να βάλετε το AGPCLK/CPUCCLK 2/3, δηλαδή το AGP bus speed να είναι ίσο με το bus speed της CPU, αλλά να διαιρείται 2 φορές με το 3.

Όσον αφορά στους κάτοχους παλιών Pentium και Pentium MMX, δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας για το θέμα του κλειδωμένου πολλαπλασιαστή. Μπορεί ωστόσο να δυσκολευτούν λίγο, αφού τα mainboards που παλαιάζουν σε αυτούς τους επεξεργαστές έχουν jumpers ή dip switches (μικροί διακόπτες ανάλογοι των jumpers) που αλλάζουν τη συχνότητα λειτουργίας του

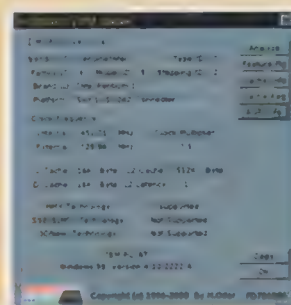
ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ... ΤΟΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ ΣΑΣ!



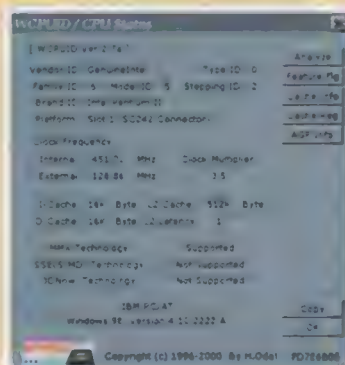
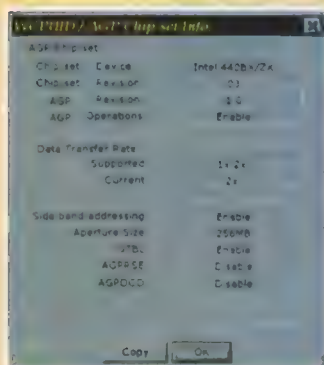
1 Με το SoftFSB διαλέγετε το mainboard που έχετε και ανεβάζετε το bus speed μέσα από τα Windows. Σε αυτή την περίπτωση το bus speed από 129MHz...



2 ...γίνεται 133MHz. Ο επεξεργαστής είναι ένας PII 350MHz, με mainboard Abit BX6 Revision 2.0, και εξακολουθεί να είναι σταθερός ακόμα και σε αυτή τη συντόπτα.



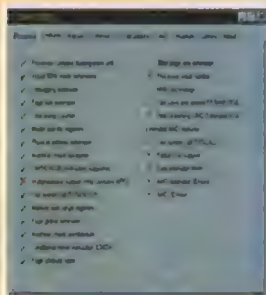
3 Με το WCPU/ID βλέπετε τα χαρακτηριστικά του επεξεργαστή σας.



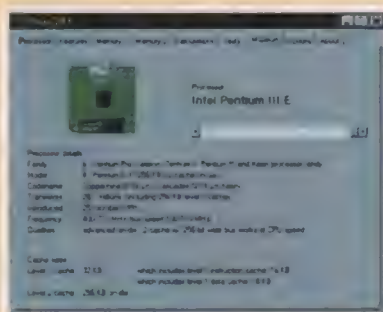
Επιλέγοντας το AGP info βλέπετε τα χαρακτηριστικά του AGP.



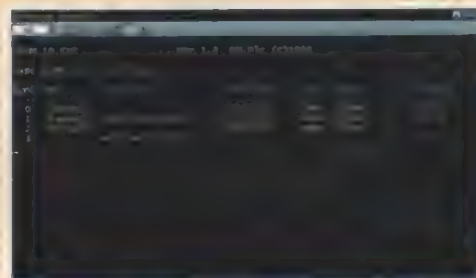
5 Το TestCPU είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα για να δείτε τη συγγνότητα του επεξεργαστή σας.



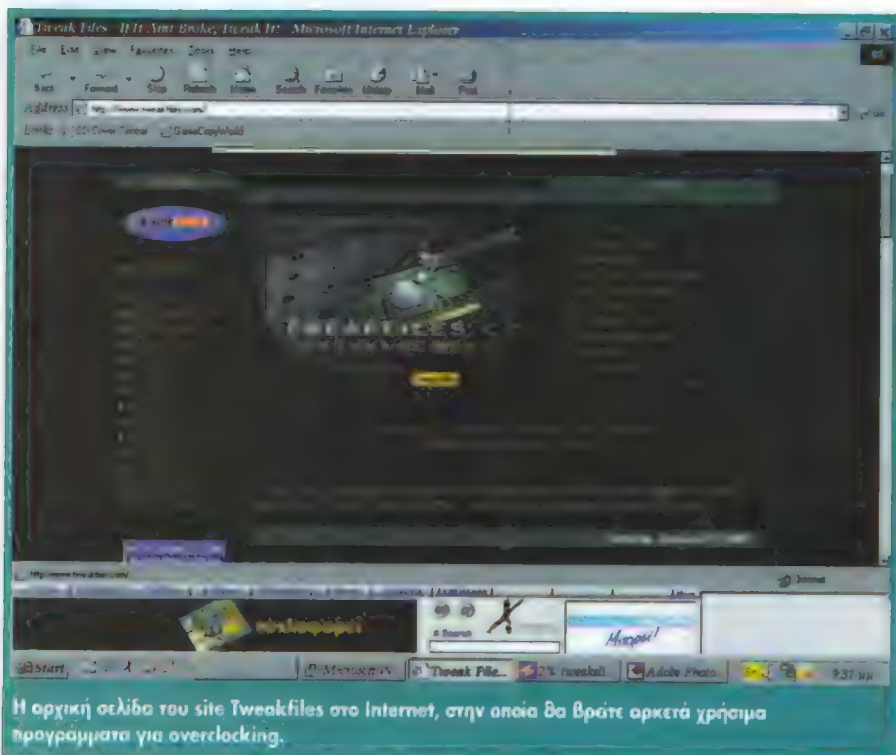
6 **Ακόμα, στην καρτέλα "Features" μπορείτε να δείτε τα χαρακτηριστικά του.**



7 Μία πολύ καλή προσθήκη στο TestCPU είναι ένα αρχείο με 45 επεξεργαστές και τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους.

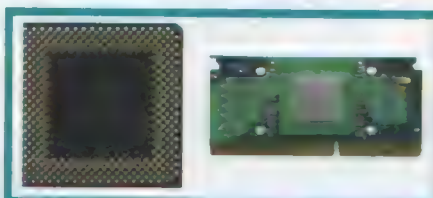


8 Το DimmID είναι ένα καλό πρόγραμμα για να δείτε τα τεχνικά χαρακτηριστικά της μνήμης σας.



Η αρχική σελίδα του site Tweakfiles στο Internet, στην οποία θα βρείτε αρκετά χρήσιμα προγράμματα για overclocking.

επεξεργαστή. Ετσι, λοιπόν, θα πρέπει να ανοίξουν το κάλυμμα του υπολογιστή και, με τη βοήθεια του manual, να εντοπίσουν τις θέσεις των jumpers ή των dip switches, τα οποία βρίσκονται συνήθως κοντά στον επεξεργαστή. Για καλύτερη απόδοση του συστήματος στους συγκεκριμένους επεξεργαστές καλύτερα θα είναι να κατεβάσετε τον πολλαπλασιαστή και να αυξήσετε το bus speed. Ένας επεξεργαστής, επί παραδείγματι 233MHz, χρονισμένος με bus speed στα 66MHz και με πολλαπλασιαστή 3 ($66 \times 3 = 233\text{MHz}$), καλό θα ήταν να χρονιστεί σε 75MHz για το bus speed και 2,5 για τον πολλαπλασιαστή ($75 \times 2,5 = 225\text{MHz}$). Η ταχύτητα του επεξεργαστή μπορεί να είναι μικρότερη, αλλά τα περιφερειακά αναγκάζονται να τρέξουν με μεγαλύτερη ταχύτητα και έτσι θα έχετε ένα συνολικά πιο γρήγορο PC.



Ο πυρήνας των Celeron αναι ο ίδιος με αυτόν των PII και PIII, με τη διαφορά ότι οι πρώτοι χρησιμοποιούν διαφορετικού τύπου L2 Cache memory, με συνέπεια τη μεγαλύτερη αντοχή τους στο "πορσάρισμα". Δεξιά ο Celeron στην έκδοση SEPP και αριστερά στην έκδοση PPGA.

Για τους κάτοχους των επεξεργαστών Celeron τα πράγματα είναι πιο ευνοϊκά, διότι οι συγκεκριμένοι επεξεργαστές είναι περισσότερο φιλικό με το overclocking λόγω της διαφορετικής Level 2 cache memory (μνήμη δεύτερου επιπέδου) που έχουν. Η μνήμη αυτή είναι πολύ ευαίσθητη στις μεγάλες θερμοκρασίες, με αποτέλεσμα το bus speed του Celeron να μπορεί να πάρει πολύ μεγαλύτερες τιμές από αυτές των PII και PIII.

Μόλις ορίσετε την ταχύτητα του υπολογιστή σας, κλείστε το κάλυμμά του ή κάνετε save τις ρυθμίσεις στο BIOS και βάλτε τον σε λειτουργία. Αν κάνει boot ο υπολογιστής, περάσει το POST (Power On Self Test) και προχωρήσει στα Windows, σχεδόν έχετε τελειώσει. Αν λειτουργήσει κανονικά, καλό θα ήταν να "τρέξετε" διάφορα προγράμματα και benchmarks που είναι "βαριά" για τον επεξεργαστή, για να βεβαιωθείτε ότι είναι σταθερός, χωρίς "κρεμάσματα" και "κολλήματα" στα Windows.

Αν όλα πάνε καλά και δείτε πως για μία εβδομάδα δεν έχει προκληθεί κανένα πρόβλημα κατά τη λειτουργία του υπολογιστή με την καινούρια συχνότητα, τότε έχετε επιτύχει ένα σωστό overclocking.

TROUBLESHOOTING

Αν διαπιστώσετε κατά τη χρήση του υπολογιστή σας ότι, μετά το overclocking, άρχισαν διάφορα περίεργα φαινόμενα, όπως ξαφνικό re-boot, πάγωμα των Windows, συχνή εμφάνιση "μπλε οθονών", τερματισμός προγραμμάτων ή παιχνιδιών, περίεργα μηνύματα όπως "Illegal operation", "Protection Fault", σημαίνει πως κάτι δεν πάει καλά. Προτού σκεφτείτε όμως να χαμηλώσετε την ταχύτητα του επεξεργαστή, ρίξτε μια ματιά στο BIOS και αυξήστε τα nanoseconds της μνήμης από 60 σε 70, προσθέστε "wait states" και αυξήστε το SDRAM CAS Latency, για να μειωθεί η ταχύτητα της μνήμης. Μπορείτε ακόμα να κάνετε disable την L2 Cache, όπως και να μειώσετε την ταχύτητα του σκληρού δίσκου, κατεβάζοντας το PIO mode από 4 σε 3 ή 2. Όλα αυτά όμως παίζουν ρόλο στη συνολική απόδοση του υπολογιστή, οπότε αν μειωθούν αυτά, ταυτόχρονα μειώνεται η απόδοσή του.

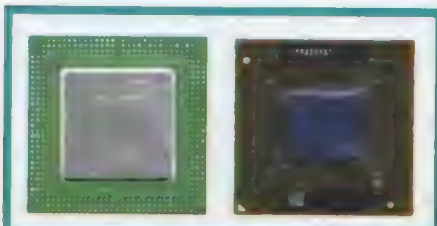
Τέλος, αν έχετε δοκιμάσει όλα τα παραπάνω και δεν γίνεται τίποτα, τότε πολύ απλά το PC σας δεν αντέχει το overclocking, οπότε επαναφέρετε τον επεξεργαστή στην αρχική συχνότητά του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Με το overclocking επωφελείστε δύο σημαντικών πραγμάτων: αύξησης της ταχύτητας του υπολογιστή και χρημάτων. Το μειονέκτημα της τεχνικής αυτής είναι η μείωση του μέσου όρου ζωής του επεξεργαστή, επειδή αναγκάζεται να λειτουργήσει πιο γρήγορα, με συνέπεια να θερμαίνεται αρκετά.

Το σωστό overclocking γίνεται συντηρητικά, αυξάνοντας σταθερά την ταχύτητα του επεξεργαστή. Αν από την αρχή δεν μπορεί να λειτουργήσει με τη συχνότητα που ορίσατε, θα παρουσιάσει γρήγορα κάποιο πρόβλημα, ενώ το χειρότερο που μπορεί να συμβεί είναι να μην ανοίξει ο υπολογιστής.

Καλή επιτυχία.



Αριστερά διακρίνεται ο επεξεργαστής PLGA και δεξιά ο OPGA. Ο πρώτος χρησιμοποιείται για τους PII μέχρι τα 400MHz, ενώ ο δεύτερος για τους PII και PIII από τα 450MHz και άνω. Η διαφορά τους είναι ότι ο OPGA, λόγω του σχεδιασμού, αερίζεται καλύτερα και γι' αυτό χρησιμοποιείται στους επεξεργαστές με μεγαλύτερη συχνότητα.



Ο Pentium III σε όλο το μεγαλείο του. Ο καλύτερος PIII για overclocking είναι ο 450MHz, που μπορεί να φτάσει και τα 600MHz.

2 CD-ROMs ΔΩΡΟ

Διαβάστε στο τεύχος Φεβρουαρίου

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ

- Δέκα **DVD-ROM**, δύο **DVD-RAM**, δύο ολοκληρωμένα kits και οι σημαντικότεροι software DVD players συμμετέχουν στο παρόν συγκριτικό.

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΛΕΞΙΚΑ

- Αρκετές και ποικίλες είναι οι προτάσεις της ελληνικής αγοράς στην κατηγορία των ηλεκτρονικών λεξικών.

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΩΝΤΑΣ TO STATE-OF-THE-ART PC

- Γνωρίστε το ανώτερο τεχνολογικά PC που μπορεί να κατασκευαστεί με την υπάρχουσα τεχνολογία.

CD-ROM I

**WINDOWS
2000**

- Τρεις παρουσιάσεις βίντεο

- Γνωρίστε τα νέα χαρακτηριστικά!

- 15 πρωτότυπα & χρήσιμα προγράμματα



CD-ROM II

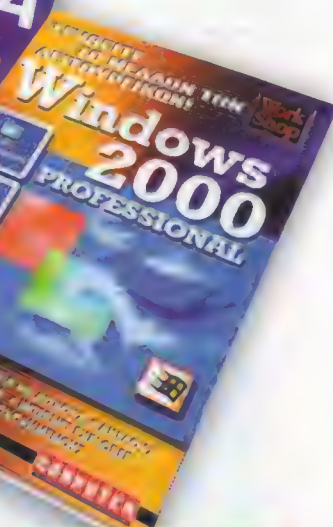
**101 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΓΙΑ ΤΟ INTERNET**

- Searchbots, Download Managers, Bookmark Utilities, Browsers, Mail, Phone - Fax - Video, Games, Various



E-PLANET!

- ΕΝΑΣ ΠΛΗΡΗΣ ΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ...



ΕΝΘΕΤΟ

**WINDOWS 2000
PROFESSIONAL**

Γευτείτε το μέλλον
των λειτουργικών

ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ

Η Ελλάδα στο Internet:
Παρόν και μέλλον...

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ!

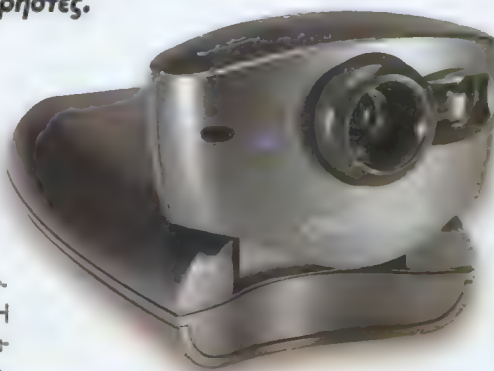
WEB CAM GO MONITOR

Παρακολούθηση χώρου μέσα από το PC

Οι Web cameras έχουν εξελιχθεί σε μεγάλο βαθμό τον τελευταίο καιρό. Η όλο και μεγαλύτερη εξάπλωση του USB προτύπου και η μείωση των τιμών έχουν φέρει τις κάμερες αυτές πολύ κοντά στο χρήστη. Μάλιστα, καθώς επιτρέπουν τόσο videoconferencing όσο και capture βίντεο και φωτογραφιών, είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για πολλούς χρήστες.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Πολλές εταιρίες έχουν παρουσιάσει μοντέλα, μεταξύ των οποίων και η Creative Labs, η τελευταία υλοποίηση της οποίας αποτελεί ό,τι πιο ενδιαφέρον υπάρχει στο συγκεκριμένο χώρο. Η WebCam Go είναι μία κάμερα με πολλές δυνατότητες, καθώς πέρα από τις συνήδεις λειτουργίες



γίες μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως φωτογραφική μηχανή. Όταν αποσυνδεθεί από το USB έχει τη δυνατότητα να τραβάει φωτογραφίες σε ανάλυση 640x480, τις οποίες αποθηκεύει στη μνήμη που διαθέτει. Στη συνέχεια και όταν ξανασυνδεθεί στο PC μέσω του USB, οι φωτογραφίες μεταφέρονται στον υπολογιστή.

Η συγκεκριμένη λειτουργία είναι αρκετά χρήσιμη, αλλά ακόμα πιο χρήσιμο για πολλούς είναι το software που συνοδεύει τη συσκευή αυτή. Το WebCam monitor είναι ένα πρόγραμμα που επιτρέπει την παρακολούθηση χώρου μέσω του υπολογιστή και της WebCam Go. Πρόκειται για ένα πολύ δυνατό πρόγραμμα, που κάλλιστα θα μπορούσε να είναι εμπορικό και να πωλείται ξεχωριστά. Οι πολλές επιλογές που διαθέτει σε συνδυασμό με τις ικανότητες που προσφέρει η κάμερα καθιστούν το πακέτο μία άριστη αγορά.

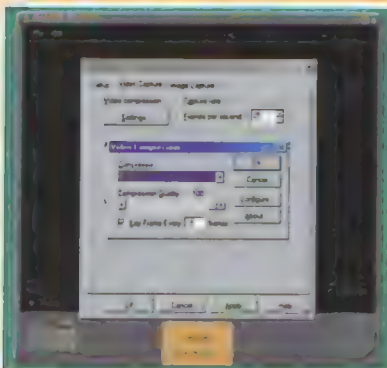
ΕΓΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΙ ΤΟ WEBCAM MONITOR



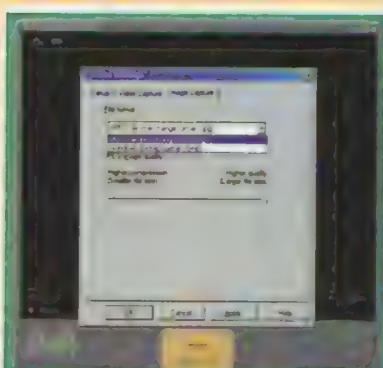
1 Η βασική οθόνη ρυθμίσεων του προγράμματος. Από εδώ επιλέγεται η ανάλυση που θα χρησιμοποιήσουμε.



2 Στη συνέχεια ρυθμίζουμε τα επιμέρους χαρακτηριστικά για να φτάσουμε στο επιθυμητό οπτικό αποτέλεσμα.



3 Συνεχίζουμε και επιλέγουμε τη μέθοδο συμπίεσης, το χρόνο που θα διαρκεί η καταγραφή του βίντεο καθώς και τα fps.



4 Τέλος, επιλέγουμε το format το οποίο θα χρησιμοποιείται για την αποθήκευση των φωτογραφιών.

Πρέπει να επισημάνουμε, όμως, ότι η χρήση του WebCam monitor απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή, καθώς οι πολλές παράμετροι μπορεί να μπερδέψουν τον απλό χρήστη.

Η ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι απλή, καθώς δεν χρειάζεται η παραμικρή επέμβαση από το χρήστη. Μόλις ολοκληρωθεί, εκκινούμε το πρόγραμμα και περιμένουμε να εμφανιστεί η εικόνα που παράγει η κάμερα. Πρέπει να σημειώσουμε ότι, όταν θελήσουμε να χρησιμοποιήσουμε το συγκεκριμένο πρόγραμμα σε συνδυασμό με την κάμερα σε χώρο που δεν φωτίζεται αρκετά, το αποτέλεσμα δεν είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικό. Συνιστάται η χρήση κάποιας πηγής φωτός, έστω και μικρής, ώστε να μπορεί η κάμερα να λειτουργήσει με ικανοποιητικό αποτέλεσμα.

Μόλις εκκινήσει το πρόγραμμα, εμφανίζεται το παράθυρο με το video. Πάνω αριστερά υπάρχουν δύο εικονίδια, εκ των οποίων το ένα αναφέρεται στις ρυθμίσεις της κάμερας και το άλλο σε αυτές που αφορούν στην παρακολούθηση.

Το πρώτο μέλημά μας είναι να ρυθμίσουμε σωστά την κάμερα, ώστε να έχουμε την καλύτερη ποιότητα στο παραγόμενο βίντεο. Επιλέγο-



ντας το πρώτο εικονίδιο, εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο που περιλαμβάνει αρκετές επιλογές. Πρωταρχική ρύθμιση είναι φυσικά αυτή της ανάλυσης που θα χρησιμοποιείται από την κάμερα. Μεταξύ πολλών επιλογών που υπάρχουν,

η υψηλότερη ανάλυση είναι πάντα η καλύτερη και αυτή επιλέγουμε. Μπορούμε μάλιστα, αν θέλουμε, να κάνουμε stretch το βίντεο ώστε να καταλαμβάνει ολόκληρο το ανοιχτό παράθυρο. Στη συνέχεια, επιλέγουμε να τροποποιήσουμε



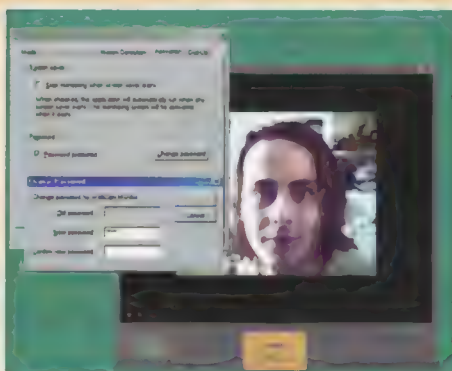
5 Επιλέγουμε το Motion detection mode, ώστε να ενεργοποιηθεί η παρακολούθηση.



6 Οι ρυθμίσεις που έχουμε να κάνουμε είναι πολλές. Η ευαισθησία της κάμερας στην κίνηση είναι μία βασική ρύθμιση. Ο καθένας προσαρμόζει τις ανάγκες του, κάνοντας δοκιμές.



7 Υπάρχει επιλογή για να σταλούν οι φωτογραφίες που έχουν τραβηχτεί σε κάποιο e-mail, ενώ ταυτόχρονα παίζει ένας δυνατός ήχος, που θα τρομάξει τον πιθανό εισβολέα.



8 Όταν ενεργοποιηθεί η παρακολούθηση, καλό είναι να δέσουμε έναν καδικό ασφαλείας, ώστε να μην μπορεί κάποιος άσχετος να διακόψει το πρόγραμμα.

τις επιπλέον παραμέτρους της κάμερας, ώστε να βελτιωθεί ακόμα περισσότερο η εικόνα. Επιλέγοντας το μενού source, εμφανίζεται ακόμη ένα παράθυρο, μέσω του οποίου έχουμε τη δυνατότητα να τροποποιήσουμε τα επιμέρους χαρακτηριστικά της κάμερας. Κάποιες επιλογές έχουν ένα κουτάκι για αυτόματη ρύθμιση, η οποία αποδίδει πάντα καλύτερα. Οι υπόλοιπες επιλογές ρυθμίζονται χειροκίνητα σύμφωνα με τις απαιτήσεις του χρήστη.

Φεύγοντας από το υπομενού Setup, επιλέγουμε το Video capture, όπου γίνονται κάποιες ρυθμίσεις για το βίντεο που θα γίνει capture, όταν παρατηρηθεί κίνηση από το πρόγραμμα. Από εδώ ρυθμίζουμε το frame rate, το χρόνο του capture, αν θα γίνεται και capture ήχου καθώς και, το σημαντικότερο όλων, τη μέθοδο συμπίεσης που θα χρησιμοποιείται. Η συμπίεση είναι απαραίτητη, γιατί ένα αρχείο *.avi, διάρκειας 10 δευτερολέπτων, σε ανάλυση 352x288 χωρίς συμπίεση απαιτεί 28MB στο δίσκο. Η συμπίεση είναι απαραίτητη, ωστόσο χρειάζεται προσοχή η επιλογή του codec που θα χρησιμοποιηθεί. Τέλος, η τρίτη και τελευταία επιλογή για τις ρυθμίσεις της κάμερας έχει να κάνει με το format και την ποιότητα της εικόνας που θα γίνεται grab. Ο χρήστης επιλέγει μεταξύ *.bmp και *.jpg format, με το πρώτο να υπερτερεί σε ποιότητα και το δεύτερο σε χώρο.

ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΙ ΕΝΑΝ ΧΩΡΟ

Εφόσον έχουν γίνει σωστά οι ρυθμίσεις της κάμερας, επόμενο βήμα είναι να τοποθετήσουμε τη συσκευή στο χώρο που θέλουμε να παρακολουθούμε και να κάνουμε τις κατάλληλες ρυθμίσεις. Αρχικά, έχουμε να επιλέξουμε αν θέ-

λουμε να γίνεται συνεχής παρακολούθηση χώρου και να καταγράφεται βίντεο όταν γίνει αντιληπτή μία κίνηση ή αν θέλουμε σε τακτά χρονικά διαστήματα, ανεξαρτήτως κίνησης, να γίνεται φωτογράφιση του χώρου. Η πρώτη επιλογή χρησιμοποιείται περισσότερο σε χώρους όπου συνήθως δεν παρατηρείται κίνηση, ενώ η δεύτερη σε χώρους όπου η κίνηση είναι συχνή και απλώς είναι αναγκαία η τήρηση αρχείου με εικόνες για το ποιος κινείται.

Επιλέγοντας την παρακολούθηση κίνησης, μας δίνεται η δυνατότητα ρύθμισης του χρονικού ορίου που θα τηρείται, μετά το οποίο θα γίνεται καταγραφή βίντεο, όταν γίνεται αντιληπτή κίνηση. Η αρχική ρύθμιση είναι τα 3 δευτερόλεπτα, αλλά η καλύτερη λύση είναι φυσικά τα 1 δευτερόλεπτο. Συνεχίζοντας, το πρόγραμμα μας προσφέρει πληθώρα επιλογών που αφορούν στην ευαισθησία της κάμερας στην κίνηση. Μέσα από δύο μπάρες ο χρήστης ρυθμίζει την ευαισθησία και στη συνέχεια επιλέγει το χώρο μέσα

στο οπτικό πεδίο της κάμερας όπου θα γίνεται ανίχνευση κίνησης. Αν, για παράδειγμα, ο χώρος που καλύπτει η κάμερα είναι μεγάλος, αλλά μόνο σε ένα σημείο είναι πιθανό να

παρατηρηθεί κίνηση, το πρόγραμμα μπορεί να αναζητά κίνηση στο συγκεκριμένο χώρο.

Ακόμα μία επιλογή είναι αυτή της αναπαραγωγής ήχου. Όταν ενεργοποιηθεί το απαραίτητο μοξάκι, το πρόγραμμα θα παίζει τον προεπιλεγμένο ήχο όταν γίνει αντιληπτή κάποια κίνηση. Ακόμα, σε αυτή την περίπτωση, υπάρχει η δυνατότητα αποστολής μέσω e-mail της εικόνας που έχει τραβηχτεί. Πρέπει, ωστόσο, να έχει επιλεγεί από πριν το άτομο στο οποίο θα αποσταλεί το e-mail μέσα από την αντίστοιχη επιλογή. Ακόμα μία δυνατότητα που σχετίζεται με το Internet είναι αυτή της αποστολής των εικόνων σε μια προκαθορισμένη ιστοσελίδα. Σε αυτή την περίπτωση, το πρόγραμμα αποστέλλει και το απαραίτητο HTML αρχείο, ώστε άμεσα να εμφανιστεί η σελίδα στο Δίκτυο. Μάλιστα,

υπάρχουν αρκετές έτοιμες σελίδες, αλλά ο χρήστης μπορεί να έχει κατασκευάσει μία δική του στην οποία θα προσαρμοστούν οι εικόνες και θα ανέβουν στον server.

Εφόσον ολοκληρωθεί το ανωτέρω βήμα, μένουν ελάχιστα βήματα μέχρι να ολοκληρωθεί η διαδικασία και να είμαστε έτοιμοι να παρακολουθήσουμε κάθε χώρο. Μία τελευταία δυνατότητα είναι αυτή της εκκίνησης της παρακολούθησης μόλις ενεργοποιηθεί ο screen saver των Windows. Επίσης, μπορούμε να επιλέξουμε έναν κωδικό ασφαλείας, ο οποίος θα μας ζητείται κάθε φορά που θέλουμε να διακόψουμε την παρακολούθηση, ώστε αυτό να μην μπορεί να γίνει από οποιοδήποτε άτομο. Η τελευταία ρύθμιση που απομένει είναι αυτή για τη σύνδεση με το Internet. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί την υπάρχουσα dial-up connection. Αν υπάρχει μόνη σύνδεση, δεν χρειάζονται περισσότερες ρυθμίσεις.

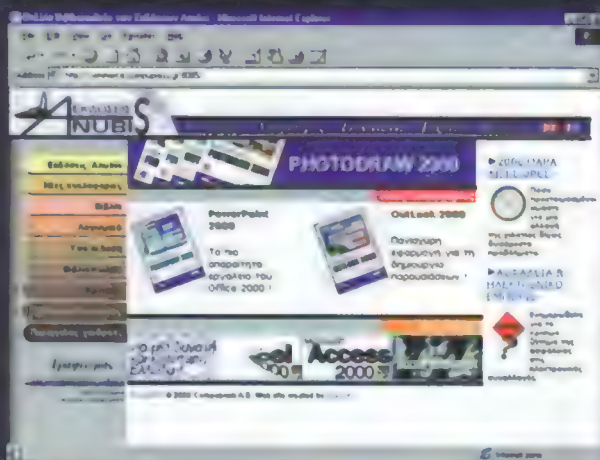
Η προαναφερόμενη διαδικασία θα φανεί χρήσιμη σε πολλούς κατόχους υπολογιστών. Αν και υπάρχουν πολλά προγράμματα που παρέχουν τις ανωτέρω υπηρεσίες, το πρόγραμμα της Creative Labs είναι πλήρες, πολύ δυνατό και παρέχεται δωρεάν με την κάμερα, καθιστώντας το ένα πακέτο μια πολύ προκλητική αγορά. Καλή τύχη σε όλους τους επίδοξους ντεντέκτιβ!



Χρειάζεστε μια ξεχωριστή παρουσία στο Internet;

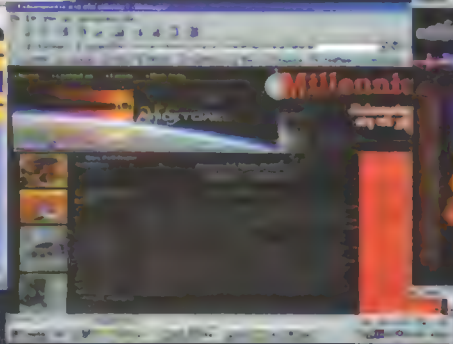
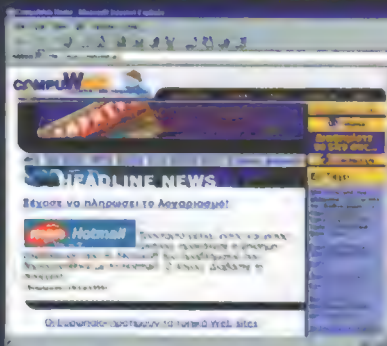
Θέλετε να δηλώσετε τη δυναμικότητά σας
στο Διαδίκτυο με

- Στυτυπιακά γραφικά
- Πλούσιο περιεχόμενο
με υποστήριξη βάσεων δεδομένων
- Φιλικό και σύγχρονο περιβάλλον
- Αξιοποίηση όλων των πρόσφατων
τεχνολογιών του Internet



Εμπιστευτείτε την

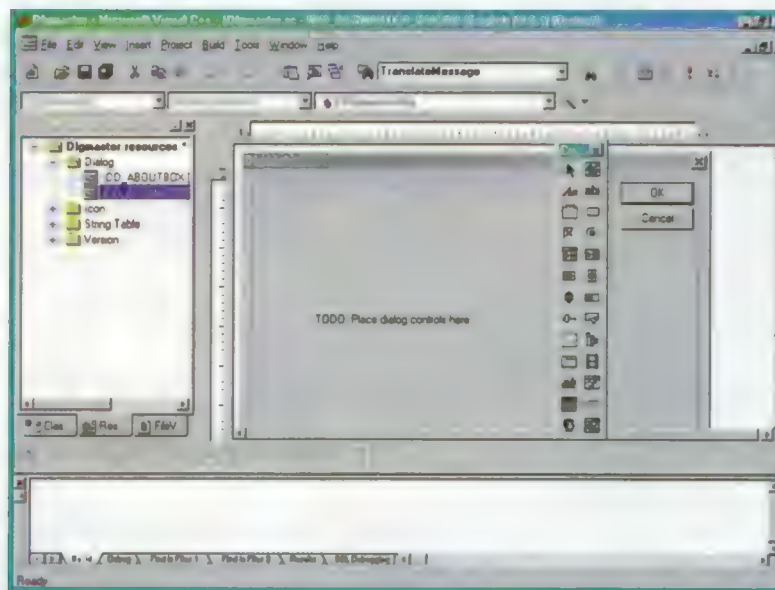
Digital Content



Δείτε τη δουλειά μας σε sites ποικίλου περιεχομένου και φιλοσοφίας, όπως του Compuweb (<http://www.compuweb.gr>), της Anubis (<http://www.anubis.gr>) του Millennium (<http://www.new-millennium.gr>) και του The 4th Coming (<http://www.t4c.gr>).

Επικοινωνήστε μαζί μας στο τηλέφωνο 9238672 (κ. Πατρικός) ή με e-mail
στη διεύθυνση: digicon@compupress.gr

ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0 Controls & Dialogs



Το πρώτο dialog μας και η Control bar.

Όσοι ασχολείστε με τη Visual Basic σίγουρα θα έχετε διαπιστώσει τη χρησιμότητα των στοιχείων ελέγχου καθώς και των dialog windows. Οι φορτωμένες με ευκολίες φόρμες, όμως, δεν είναι προνόμιο μόνο της VB. Στο τεύχος αυτό θα δείτε πώς μπορείτε να δανεισάτε visual controls για να εμπλουτίσετε τις φόρμες της εφαρμογής σας.

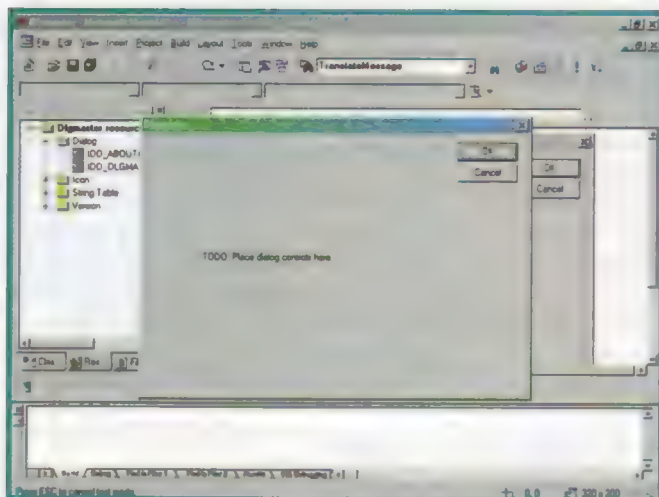
Του Βαγγέλη Αλευρίτη

ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ...

Στο παράθυρο Dlgmaster resources, που βρίσκεται αριστερά στην οθόνη, έχει προστεθεί ο φάκελος "Dialog". Εκεί μέσα υπάρχουν δύο resources, τα IDD_ABOUTBOX και IDD_DLGMASTER_DIALOG. Κάνοντας διπλό κλικ σε κάποιο από αυτά, εμφανίζεται δεξιά η αντίστοιχη φόρμα. Ας ξεκινήσουμε από το IDD_DLGMASTER_DIALOG, μια απλή φόρμα με δύο buttons (OK, Cancel) και ένα στατικό κείμενο. Για να δούμε σε λειτουργία μια φόρμα υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος είναι να επιλέξουμε από το μενού "Build" την επιλογή "Execute Dlgmaster.exe". Με αυτό τον τρόπο το πρόγραμμά μας θα τρέξει κανονικά και θα έχουμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε τα πάντα στην πράξη. Αν, πάλι, κρίνουμε κάτι τέτοιο περιττό, μπορούμε να δοκιμάσουμε μια μεμονωμένη φόρμα με τη βοήθεια της πολύτιμης λειτουργίας "Test", που παρέχεται από τη Visual C++ 6.0. Τη λειτουργία αυτή θα βρούμε με τη μορφή ενός διακόπτη στην Dialog bar. Σε περίπτωση που έχουμε ελέγξει εξονυχιστικά την οθόνη μας αλλά διακόπτη δεν βλέπουμε, προτού αρχίσουμε να "στολίζουμε" λεκτικά το περιοδικό και τη VC++, φροντίζουμε να έχουμε ενεργοποιημένη την Dialog bar, κάνοντας δεξί κλικ κάπου στον κενό χώρο (π.χ. δίπλα από το κεντρικό μενού) και τσεκάροντας την παράμετρο "Dialog". Μπορούμε επίσης να προσπελάσουμε την εν λόγω λειτουργία πατώντας Ctrl+T ή ανατρέχοντας στην επιλογή "Layout" του κεντρικού μενού.

Δοκιμάζουμε, επομένως, το dialog που έχει δημιουργηθεί και παρατηρούμε πως είναι μάλλον φτωχό σε περιεχόμενο! Στην ερώτηση "πώς μπορώ να εμπλουτίσω το ψυχρό αυτό κενό;" έρχεται να απαντήσει η Control bar, μία toolbar με τα πιο διαδεδομένα visual controls. Καταρχήν, ας ξεφορτωθούμε το καθοδηγητικό στατικό κείμενο του Wizard. Κάνουμε αριστερό κλικ πάνω στο κείμενο "TODO: Place dialog controls here." και πατάμε το πλήκτρο Delete στο πληκτρολόγιο. Ως διά μαγείας, το ενοχλητικό μήνυμα αποτελεί παρελθόν! Αντί για αυτό θα δημιουργήσουμε ένα δικό μας. Από την Control bar διαλέγουμε το control "Static Text" (δεύτερη γραμμή και πρώτη στήλη). Αμέσως μόλις ο κέρσορας έρχεται σε επαφή με την επιφάνεια του dialog, μετατρέπεται σε στόχο. Ετσι, μπορούμε με πατημένο το mouse button να "ζωγραφίσουμε" το πλαίσιο του κειμένου μας, ακριβώς όπως σε οποιοδήποτε σχεδιαστικό πρόγραμμα. Μόλις σχεδιάσουμε ένα ορθογώνιο πλαίσιο κάπου στο κέντρο της οθόνης, μπορούμε εύκολα να του κάνουμε επαναδιαστασιολόγηση ("resize" στα ελληνικά!) καθώς και να το μετακινήσουμε. Αφού, έπειτα από επίμονη σκέ-

Για ακόμα μία φορά θα ανατρέξουμε στον AppWizard και, με τη γνωστή από τα προηγούμενα τεύχη διαδικασία, θα χτίσουμε ένα dialog based project. Επιλέγουμε διαδοχικά "File", "New Ctrl-N", διαλέγουμε τον "MFC App-Wizard (exe)" και δίνουμε για Project Name "Dlgmaster". Στο Step 1 κάνουμε click στο "Dialog based", ενώ προσέχουμε στο Step 2 να είναι checked η επιλογή ActiveX Controls. Στα υπόλοιπα Steps αφήνουμε τις default ρυθμίσεις. Ηδη πρέπει να βλέπουμε μπροστά μας μια φόρμα όπως αυτές τις Visual Basic καθώς και μία toolbar με μερικά από τα βασικότερα controls. Είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε την κατασκευή του πρώτου μας dialog πλαισίου. Όπως ίσως θα έχετε ήδη παρατηρήσει, οι dialog φόρμες είναι ιδιαίτερα διαδεδομένες σε κάθε είδους εφαρμογή, καθώς παρέχουν την ιδανική πλατφόρμα για την ένταξη ActiveX Controls στο πρόγραμμά μας.



Η λειτουργία Test στην πράξη.

ψη, αποφασίσουμε την ιδανική θέση για το κείμενό μας, κάνουμε δεξί κλικ και επιλέγουμε "Properties". Για caption δίνουμε την εμπνευσμένη, πρωτότυπη και επεξηγηματική... "This is another 'PC-Master' tutorial project". Όπως θα έχετε καταλάβει, από το Text Properties ρυθμίζονται όλες σχεδόν οι παράμετροι του κειμένου που εισαγάγαμε, από τη στοιχία μέχρι το περιθώριο.

ΚΑΘΕ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΕΧΕΙ ΤΟ "ΚΟΥΜΠΙ" ΤΗΣ!

Εκτός από το Static Text, στην Control Bar υπάρχουν άλλα 17 controls. Στην πλειονότητά τους, είναι απαραίτητα σε οποιοδήποτε πρόγραμμα Visual. Το Command Button, για παράδειγμα, είναι ένα από τα πιο συνηθισμένα στοιχεία σε μια εφαρμογή Windows. Στη φόρμα μας υπάρχουν δύο buttons, το OK και το Cancel. Και τα δύο έχουν την ίδια λειτουργία: προκαλούν τον τερματισμό του προγράμματος.

TA CONTROLS ΤΗΣ CONTROL BAR

Select	Progress Bar
Picture	Slider
Static Text	Hot Key
Edit Box	List Control
Group Box	Tree Control
Command Button	Tab Control
Check Box	Animate
Radio Button	Rich Text Edit
Drop-down List (Combo) Box	Date/Time Picker
List Box	Month Calendar
Horizontal Scrollbar	IP Address
Vertical Scrollbar	Custom Control
Spin	Extended Combo Box

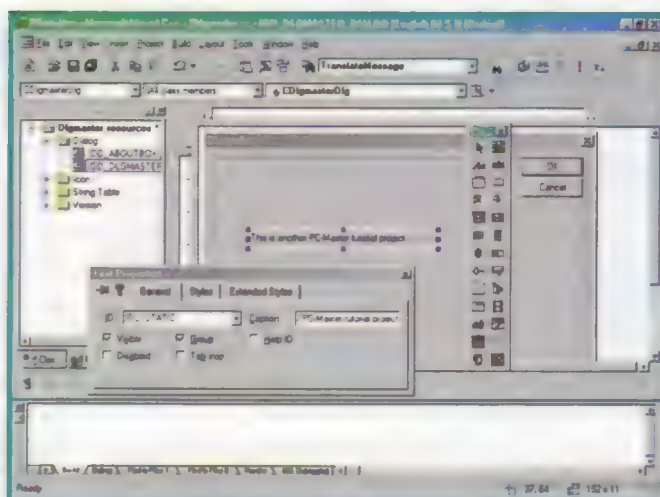


τος. Ας φτιάσουμε ένα τρίτο button, ακριβώς κάτω από το Cancel.

Στην κάθετη control bar επιλέγουμε το button control (τρίτη γραμμή, δεύτερη στήλη) και σχεδιάζουμε το νέο πλήκτρο στην επιθυμητή θέση. Ανατρέχουμε στα Properties του με δεξί κλικ πάνω του. Από εκεί αλλάζουμε το caption σε "Message". Για να επισυνάψουμε κώδικα στο καινούριο button μας, κάνουμε διπλό κλικ πάνω του ή επικαλούμαστε τον Class Wizard (αν έχουμε αγοράσει τα προηγούμενα τεύχη του "PC Master" και έχουμε συμφιλιωθεί με αυτόν!). Ας προτιμήσουμε προς το παρόν το σύντομο και εύκολο δρόμο του διπλού κλικ. Εμφανίζεται ένα παράθυρο δημιουργίας μιας νέας συνάρτησης, της OnButton1. Αν δεν έχουμε κάποια προκατάληψη με το προτεινόμενο όνομα, το αφήνουμε ως έχει και πατάμε OK.

Πρώτα, όμως, παρατηρούμε ότι η συνάρτησή μας θα ενεργοποιείται με απλό κλικ του χρήστη πάνω στο button. Το καταλαβαίνουμε αυτό επειδή κάτω από τον τίτλο του χειριστήριου μας αναφέρεται ως default message το BN_CLICKED. Σε περίπτωση που επιθυμούσαμε το πάτημα του button να απαιτούσε διπλό κλικ, θα έπρεπε να καταφύγουμε στον αναλυτικότερο Class Wizard και να ορίσουμε ως message ενεργοποίησης το BN_DOUBLECLICKED.

Η συνάρτηση-χειριστήριο του πλήκτρου μας είναι έτοιμη και δεν μένει παρά να προσθέσουμε τον επιθυμητό κώδικα. Το μόνο που θα εισαγάγουμε είναι ένα ενημερωτικό Message Box. Φροντίζουμε, επομένως, το τέλος του αρχεί-



Μεταβάλλοντας τα Properties του Static Text.

ου DlgmasterDlg.cpp να δείχνει κάπως έτσι:

```
void CDlgmasterDlg::OnButton1()
{
    // TODO: Add your control notification
    handler code here
    MessageBox("You have just clicked the
    message button!", "PC MASTER");
}
```

Τρέχουμε το πρόγραμμα και πατάμε το button που φτιάξαμε. Εμφανίζεται το Message Box, και μάλιστα με τον τίτλο παραθύρου που καθορίσαμε εμείς με τη δεύτερη παράμετρο "PC MASTER". Είμαστε πλέον ικανοί να δημιουργούμε τα δικά μας buttons!

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΠΟΥ ΠΑΡΕΧΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ

Ενας μεγάλος αριθμός εφαρμογών απαιτεί την πληκτρολόγηση κάποιων δεδομένων από το χρήστη. Για τον προγραμματισμό αυτής της διαδικασίας επιστρατεύεται το Edit Box control. Το control αυτό επιτρέπει στο χρήστη να εισάγει αλφαριθμητικά δεδομένα στο χώρο που προκαθορίζει ο ίδιος. Τοποθετούμε, συνεπώς, στο demo project μας ένα edit box control κάτω από το static text κείμενο που είχαμε γράψει. Αριστερά του edit box προσθέτουμε άλλο ένα Static Text Control, που να περιέχει ένα prompt για το χρήστη, ώστε να πληκτρολογήσει εκεί κάτι. Για caption, επομένως, δίνουμε τη φράση: "Enter message title". Τέλος, για μια πιο καλαίσθητη παρουσίαση, περικυκλώνουμε τα static texts και το edit box με ένα Group Box. Δημιουργείται ένα πλαίσιο και από τα Properties του Group Box αλλάζουμε το caption σε EDIT BOX TESTER. Τρέχουμε μία φορά το πρόγραμμα, για να διαπιστώσουμε πως, πράγματι, μπορούμε να εισαγάγουμε αλφαριθμητικά δεδομένα στο edit box.

Αφού δημιουργήσαμε το πλαίσιο εισαγωγής

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ (Ή ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ TIP!)

H Visual C++ είναι μία γλώσσα case sensitive. Αυτό σημαίνει πως πρέπει να διατυπώνουμε τις συναρτήσεις με "δρησκευτική ευλάβεια", διατηρώντας τη διάκριση μεταξύ κεφαλαίων και πεζών χαρακτήρων. Σε αντίθετη περίπτωση, εκτός από

ένα μήνυμα λάθους που θα προκύψει, θα στερούμαστε και τις πολύτιμες βοήθειες που παρέχει η VC++, όπως είναι η τεχνολογία IntelliSense και η ενημέρωση για τον τύπο των απαιτούμενων παραμέτρων κάθε συνάρτησης.

δεδομένων, ήρθε η ώρα να δούμε πώς αυτό διασυνδέεται με το υπόλοιπο πρόγραμμά μας. Για να συμβεί κάτι τέτοιο, πρέπει να επισυνάψουμε μια μεταβλητή στο συγκεκριμένο στοιχείο ελέγχου, δηλαδή το edit box. Θα ορίσουμε τη μεταβλητή έτσι ώστε να παίρνει ως τιμή τα δεδομένα που θα εισάγει ο χρήστης στο control. Η διαδικασία αυτή ίσως να ξενίσει τους χρήστες της Visual Basic, που είχαν συνηθίσει να γράφουν κατευθείαν κώδικα μόλις προσθέσουν κάποιο control. Παρ' όλα αυτά, με αυτό τον τρόπο η Visual C++ εξασφαλίζει μεγαλύτερη ευελιξία και αρτιότερα οργανωμένη δομή. Η διαδικασία επισύναψης μιας μεταβλητής σε ένα control, άλλωστε, είναι εξαιρετικά απλή.

TO CONTROL ΘΕΛΕΙ ΤΗ ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ ΤΟΥ...

...Κι εμείς θα του την προσφέρουμε με τη βοήθεια του Class Wizard. Ο "ελβετικός σουγιάς" του προγραμματιστή σε VC++ έρχεται πάλι για να μας λύσει τα χέρια. Αλλά προτού καταφύγουμε σ' αυτόν, ελέγχουμε από τα Properties του edit box το ID του control (IDC_EDIT1, στην περίπτωση μας). Κατόπιν, από τον Class Wizard επιλέγουμε το tab με τίτλο "Member Variables" και από εκεί το Control ID του edit box (IDC_EDIT1, όπως είδαμε ανωτέρω). Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Add Variable..., για να εμφανιστεί στην οδόνη το αντί-

στοιχο dialog box. Εκεί συμπληρώνουμε το όνομα της μεταβλητής μας, επιλέγουμε το είδος της και τον τύπο των δεδομένων της. Αναλυτικότερα, στο πρώτο κενό δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα, αφού συνεχίζουμε την ονοματοδοσία της μεταβλητής μας μετά το προτεινόμενο πρόδεμα "m_". Δίνοντας για όνομα το εύχρηστο "m_edit", πηγαίνουμε στην επιλογή Category, όπου διαλέγουμε αν η μεταβλητή μας θα ανήκει στην κατηγορία Value ή Control. Προτιμάμε τη Value, γιατί θέλουμε η μεταβλητή μας να περιέχει την τιμή του control (τα περιεχόμενά του) και όχι το ίδιο το control. Αντίθετα, αν επιλέγαμε την κατηγορία Control, η μεταβλητή μας θα έπαιρνε για τιμή το ίδιο το edit box ως προγραμματιστικό αντικείμενο και όχι το κείμενο που εισάγει κάθε φορά ο χρήστης σε αυτό. Τέλος, ως τύπο αφήνουμε τον default "CString", γιατί θέλουμε να περιέχει αλφαριθμητικά δεδομένα. Πατάμε OK και παρατηρούμε πως η μεταβλητή μας έχει δημιουργηθεί, ενώ υπάρχει η δυνατότητα να ορίσουμε εμείς το maximum των χαρακτήρων που θα μπορεί να αποθηκεύσει, στο κενό που εμφανίστηκε στο κάτω μέρος του Wizard.

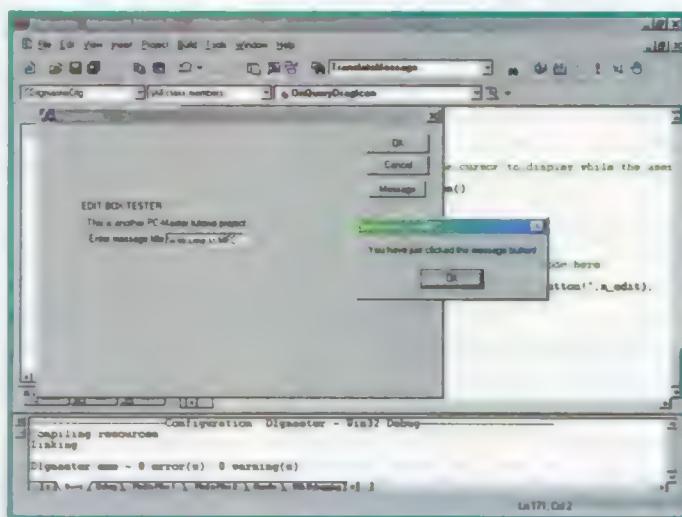
Η ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ ΜΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Πώς χρησιμοποιούμε την m_edit στο πρόγραμμά μας; Ας δοκιμάσουμε να την εντάξουμε ως τίτλο παραθύρου στο message box που πυροδοτείται με το button που κατασκευάσαμε ανωτέρω. Θέλουμε, δηλαδή, ότι πληκτρολογούμε στο edit box να εμφανίζεται ως επικεφαλίδα άνω αριστερά στο dialog του

message. Μια πρώτη λογική σκέψη θα ήταν να αλλάξουμε τις παραμέτρους της εντολής MessageBox. Κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο button "Message" για να ανοίξει το αρχείο DlgmasterDlg.cpp. Εκεί, συναντάμε στο τέλος του την προηγούμενη προσθήκη μας. Η συγκεκριμένη εντολή που είχαμε προσθέσει δέχεται ως πρώτο όρισμα το κείμενο που εμφανίζεται μέσα στο message box και ως δεύτερη παράμετρο τον τίτλο του παραθύρου του dialog box, τον οποίο και επιθυμούμε να αναδιαμορφώσουμε. Άρα, ό,τι πιο λογικό θα ήταν να αντικαθιστούσαμε την εντολή που είχαμε προσθέσει με την:

MessageBox ("You have just clicked the message button!", m_edit);

Τρέχουμε το πρόγραμμα, γράφουμε κάτι

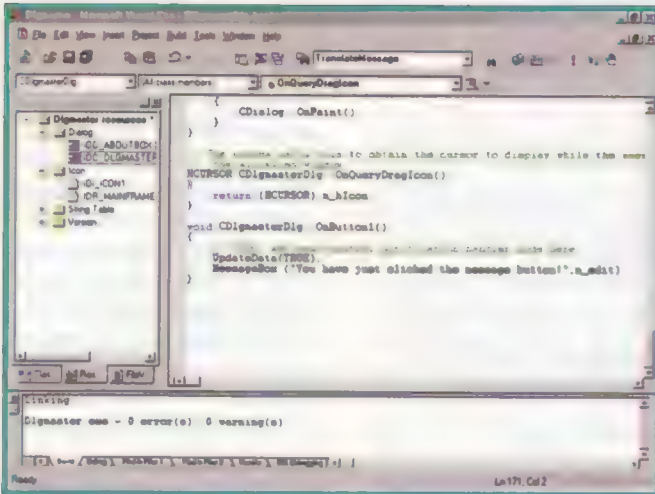


Το edit box σε πρωταγωνιστικό ρόλο στο ανανεωμένο dialog μας!

στο edit box και έπειτα πατάμε το button Message. Το παράθυρο του dialog που εμφανίζεται αγνοεί προκλητικά ότι δώσαμε για τίτλο! Γιατί; Γιατί παραλείψαμε τη σημαντικότερη εντολή όσον αφορά στα στοιχεία ελέγχου, την εντολή που ενημερώνει τα controls στην οδόνη σχετικά με τις αλλαγές που προκαλεί ο χρήστης στις μεταβλητές και αντίστροφα. Η πολύπλοκη και απαραίτητη αυτή εντολή είναι η UpdateData(). Ως παράμετρο δέχεται μια bool τιμή (True ή False). Αν η παράμετρος είναι FALSE, ενημερώνονται τα controls με τις μεταβλητές. Αν είναι TRUE, ενημερώνονται οι μεταβλητές με τις αλλαγές που τους προκαλούμε μέσα από τα controls. Καταλαβαίνετε, προφανώς, πως πρέπει να φροντίσουμε η μεταβλητή μας να παίρνει τα νέα δεδομένα του edit box προτού εμφανιστεί το message box. Θα το κατορθώσουμε με μια εντολή UpdateData (TRUE);. Επομένως, ο κώδικας στο τέλος του αρχείου DlgmasterDlg.cpp θα μεταλλαχτεί σε κάτι τέτοιο:

MILLENNIUM "PC MASTER"!

Oπως θα έχετε καταλάβει, το "PC Master" εκδίδεται πλέον σε δεκαπενθήμερη βάση. Η αλλαγή της χιλιότητας, βλέπετε, έφερε ριζικές αλλαγές, από τις οποίες δεν γλίτωσε ούτε ο μηνιαίος χαρακτήρας του περιοδικού! Παρ' όλα αυτά, η συγκεκριμένη στήλη αυτονομείται και διατηρεί το μηνιαίο χαρακτήρα της. Μια ηρωική πράξη αντίστασης στους καταπιεστικούς σύγχρονους ρυθμούς ζωής και στον αρχισυντάκτη, που μανιωδώς αναζητά άφθονη ύλη για τα νέα τεύχη!



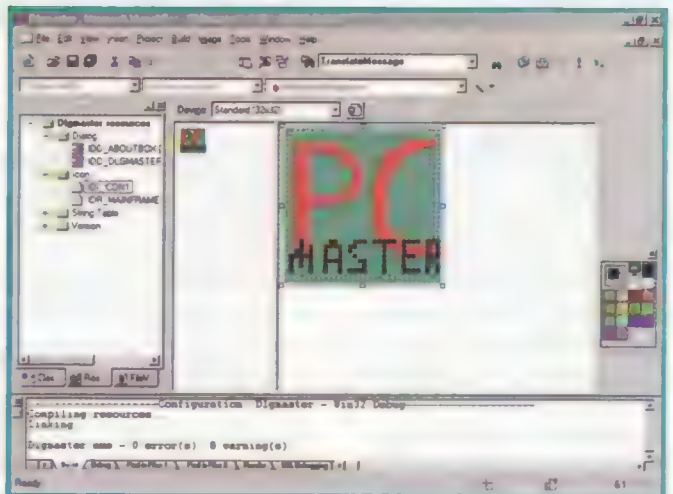
Ο "μεταλλαγμένος" κώδικας!

```
void CDlgmasterDlg::OnButton1()
{
// TODO: Add your control notification
// handler code here
UpdateData(TRUE);
MessageBox("You have just clicked the
message button!",m_edit);
}
```

Το τρέχουμε, γράφουμε έναν τίτλο στο edit box, πατάμε το button Message και "καμαρώνουμε" τον τίτλο του παραθύρου που εμείς επιλέξαμε. Αν δοκιμάσουμε να τον αλλάξουμε, θα δούμε ξανά το message box πλήρως ενημερωμένο.

ABOUT THE ABOUT BOX

Στα Dlgmaster resources, στο φάκελο Dialog υπάρχει το resource IDD_ABOUTBOX. Κάνοντας διπλό κλικ σε αυτό, εμφανίζεται η φόρμα του. Μπορούμε εύκολα να μεταβάλλουμε το στατικό κείμενο ανάλογα με την εφαρμογή



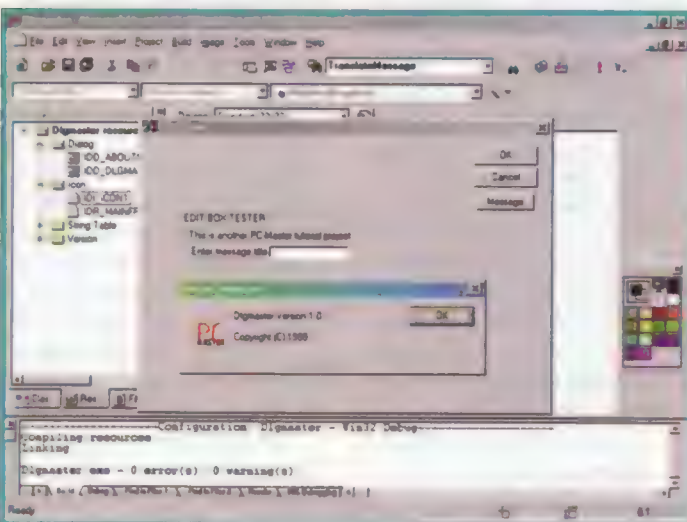
Το νέο icon στα χρώματα του "PC Master". Αν δεν παϊνέψεις το στίπ σου...

που "χτίζουμε". Όσο για το icon που βλέπουμε, αν προσπελάσουμε τα Properties του -πάνα με δεξί κλικ πάνω του-, θα δούμε πώς είναι ένα picture control. Τα picture controls επιβάλλονται σε κάθε εφαρμογή που φιλοδοξεί να είναι καλαίσθητη και φιλική προς το χρήστη. Πίσω στα Properties του εικονιδίου, παρατηρούμε πως ως image ορίζεται η IDR_MAINFRAME. Θα τη βρούμε στα resources και στο φάκελο Icon. Με ένα double click "ξεφυτρώνει" ο ενσωματωμένος Icon Editor της VC++. Χάρη σε αυτόν μας δίνεται η δυνατότητα να αλλάζουμε το εικονίδιο. Εμείς θα προτιμήσουμε να εισαγάγουμε ένα καινούριο. Πάμε, λοιπόν, πάλι στα Icon Resources και με δεξί κλικ στο IDR_MAINFRAME επιλέγουμε το "Import...". Βρίσκουμε το αρχείο του icon που θέλουμε να εισαγάγουμε και εμφανίζεται με το ID "IDI_ICON1". Επιστρέφουμε στο About Box και από τα Properties του Picture Control θέτουμε ως Image την IDI_ICON1, που έχει ήδη συμπεριληφθεί

στον κώδικα. Μόλις εκτελέσουμε το πρόγραμμα, κάνουμε κλικ στο μικρό εικονίδιο δίπλα στον τίτλο "Dlgmaster", ώστε να αποκτήσουμε πρόσβαση στο System menu. Από εκεί διαλέγουμε το "About Dlgmaster...", για να δούμε το νέο icon που φιγουράρει "όλο υπερηφάνεια" δίπλα στο κείμενο!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αφού μελετήσαμε τις βασικές αρχές κατασκευής ενός απλού dialog, είδαμε περιληπτικά και το ευρύτατο πεδίο της εισαγωγής νέων resources στο πρόγραμμά μας. Τα buttons και τα edit boxes που επιχειρήσαμε να αναλύσουμε αποτελούν δύο από τα σημαντικότερα στοιχεία μιας εφαρμογής Visual. Ακόμα και το ίδιο το λειτουργικό σύστημα είναι δομημένο έτσι ώστε να εκμεταλλεύεται τα εν λόγω controls. Αλλωστε, όπως θα διαπιστώνετε όσο εμβαδύνετε στη VC++, η γλώσσα αυτή είναι το ισχυρότερο προγραμματιστικό εργαλείο και είναι επόμενο να μοιράζεται τις ίδιες αρχές και φιλοσοφίες με τα Windows. Όσοι από εσάς έχετε ξεκινήσει τα πρώτα βήματά σας στη VC++ μην απογοητεύεστε. Μπορεί ακόμα να μην είστε σε θέση να κάνετε όσα θα κάνατε με τη Visual Basic στον ίδιο χρόνο, αλλά, όσο να 'ναι, το "χάος" του MFC προγραμματισμού αρχίζει να ταξινομείται. Τεύχος με το τεύχος, θα παρατηρείτε πως καλύπτουμε ολοένα περισσότερες πτυχές μιας επαγγελματικής εφαρμογής. Οι δυνατότητες της Visual C++ μοιάζουν σχετικά απρόσιτες, αλλά να είστε σίγουροι πως στο τέλος θα σας ανταμείψουν, παρέχοντάς σας πλήρη έλεγχο του υπολογιστή μέσα από τα Windows...



Η τελική μορφή του About Box.

Με παρόμοιο

PC

ΟΙ ΜΑΕΣΤΡΟΙ ΟΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ & ΤΑ RPGs

Εη Iaro Adun 'PC Master', Σου γράφω (στο Wordpad 1.0) γιατί υπάρχουν σήμερα διάφορες συζητήσεις και καταστάσεις για τις οποίες θα ήθελα να εκφράσω τη γνώμη μου. Καταρχήν, θα διαφωνήσω (σε φιλικό επίπεδο) με τον Αλέξανδρο Μοσχόπουλο, τον οποίο βρίσκω λίγο 'καλλημένο', παρ' όλο που δεν το παραδέχεται. Απ' ό,τι κατάλαβα, έχει χωρίσει τους gamers σε δύο κατηγορίες: αυτούς που αρέσκονται σε εντυπωσιακά αλλά πεζά παιχνίδια και σε αυτούς που κοιτάζουν πέρα από τα γραφικά και μέσα σε καλύτερο gameplay, σενάριο, ατμόσφαιρα κ.τ.λ. Ως εδώ είμαι απόλυτα σύμφωνος, αλλά το πρόβλημα αρχίζει όταν στην πρώτη κατηγορία βάσει αυτούς που παίζουν Doom-clones, strategies, racings και platforms, ενώ στη δεύτερη τους adventurers και RPG-ers. Φίλε μου, έχεις παίξει ποτέ multiplayer Quake II εναντίον ενός τύπου που τρέχει και ηηδάει

Φίλοι μας,

Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

σαν δαίμονας αποφεύγοντας τα πυρά σου, και, παρ' όλο που έχεις καλύτερο όπλο (βλ. chaingun, rocket κ.λπ.), σε σκοτώνει σιγά-σιγά με το blaster (!) και, ενώ τρέχεις και ελίσσεται αυτός, σε πετυχαίνει με το railgun από την άλλη άκρη της πίστας; Έχεις παρατηρήσει με τι μαεστρία ένας racer παίρνει τις στροφές, χωρίς να πάρει σθάρνα ούτε έναν τοίχο; Είδες ποτέ με τι πονηριά ο platform gamer περνάει τις παγίδες που βάζουν οι προγραμματιστές; Οντως, αυτοί οι άνθρωποι δεν μπορούν να λύσουν έναν γρίφο, αλλά εσύ μπορείς να κάνεις αυτά που κάνουν αυτοί; Δεν είναι σωστό να μειώνεις κάποιον γιατί δεν σου αρέσουν τα παιχνίδια που παίζει. Εσύ βαριέσαι να στείλεις το μπουλούκι με τους στρατώτες στη βάση του εχθρού και ο άλλος βαριέται να ταΐσει και να βάλει για ύπνο τους χαρακτήρες του. Το ενδιαφέρον δεν το καθορίζει ο ένας και παντογνώστης αλλά ο καθένας με τη δική του κρίση. Ομως καταλαβαίνω το θυμό σου. Οι εταιρίες έχουν

παραμελήσει τα κλασικά adventures και RPGs, γιατί η πλειοψηφία θέλει άλλες κατηγορίες με ανώτερη τεχνολογία. Έχει περάσει η εποχή που ο προγραμματιστής σηκωνόταν από το κρεβάτι του με μια ιδέα στο μυαλό που άρεσε σε αυτόν και σε λίγους, χωρίς να νοιάζεται αν θα άρεσει στους περισσότερους. Τώρα στύβουν τα μυαλά τους να κατεβάσουν μια ιδέα που θα αρέσει στην πλειοψηφία, αφού εκεί βρίσκεται το (πολύ) τάλαρο. Και αυτό στην καλύτερη περίπτωση. Στη χειρότερη, απλώς αντιγράφουν μια επιτυχία και τελειώσαν. Γιατί νομίζετε ότι δεν κυκλοφόρησε το Warcraft Adventures; Μήπως οι δημιουργοί του ντράπηκαν για τα γραφικά του; Οχι. Μήπως φοβήθηκαν ότι οι παλιότεροι δεν θα πάνε καλά; Αυτοί θα το κυκλοφορούσαν ακόμα και αν ήξεραν ότι με το κέρδος του θα τη βγάζανε μόνο με όσπρια. Οι μόνοι που νοιάστηκαν για το κέρδος ήταν τα 'μεγάλα κεφάλια' (βλ. CUC). Ήξεραν ότι δεν θα έκανε μεγάλες πωλήσεις, οπότε δεν υπήρχε λόγος να το βγάλουν. Τραγικό παράδειγμα της στροφής των εταιριών προς τα παιχνίδια δράσης είναι το King's Quest 8. Πώς μπόρεσε να κάνει κάτι τέτοιο η Roberta Williams! Πώς αλλάζουν οι άνθρωποι! Τη μια στιγμή να προγραμματίζει το King's Quest 1 με το ένα χέρι, ενώ με το άλλο ανακάτευε τη μαγιονέζα για να μην κόψει, και την άλ-

λη να συζητά το μέλλον της Sierra με πολυεθνικές! Δεν θα ξαφνιαστώ αν κάποτε δω τη Rosella να τριγυρνά με δύο Uzi σκοτώνοντας μάγισσες. Σπάνια θα βρείτε έναν τίτλο που να μην αποσκοπεί στο κέρδος. Γι' αυτό και εγώ, ως αντίσταση, θα αγοράσω το 'Πρελούδιο' (original φυσικά) για τρεις λόγους: α) γιατί γράφτηκε από Έλληνα, β) γιατί αυτός που το έγραψε δεν αποσκοπεί στο κέρδος αλλά στην προσωπική ικανοποίηση και γ) γιατί, παρ' όλο που το όνομα του παιχνιδιού είναι γελοίο, ο δημιουργός του το διάλεξε γιατί άρεσε σε αυτόν, άρα αρέσει και σε μένα.

Εδώ θα ήθελα να αναφέρω τον παράγοντα 'μίζα'. Μετά από ένα γράμμα προς το 'PC Master' (ο συντάκτης του ας με συγχωρήσει που δεν θυμάμαι το όνομά του), που ανέφερε πως ένας φίλος του κατάφερε να κάνει κάποια παιχνίδια να τρέχουν πιο γρήγορα μπαίνοντας στον κώδικα, 'ψύλλοι στ' αυτά μου μπήκανε'. Και μίληκαν βαθύτερα βλέποντας το SWAT2 να σέρνεται, τη στιγμή που το Riven πετούσε (όσοι έχουν δει αυτά τα παιχνίδια ξέρουν το επίπεδο τεχνολογίας τους) στον K5 μου (και νυν K6 - ζήτω η AMD!). Να μην αναφέρω και το γεγονός ότι στις συσκευασίες των παιχνιδιών αναγράφονται απαιτήσεις μεγαλύτερες του κανονικού. Κάθε άνθρωπος με κοινή λογική θα καταλάβαινε ότι, αν αναγράφονταν οι πραγματικές απαιτήσεις (δηλαδή χαμηλότερες από αυτές που αναγράφονται τώρα), αυτό θα συνέφερε τις εταιρίες περισσότερο, αφού θα αγόραζαν το παιχνίδι και οι κάτοχοι χαμηλότερων συστημάτων. Γι' αυτό όλοι έχουν τσαπιστεί με τις αναβαθμίσεις, αφού συμφέρουν κάποιους άλλους (βλ. Intel). Στο γράμμα του ο Αλέξανδρος αναφέρει δύο παιχνίδια: το Diablo και το Fallout 2. Οντως, το Diablo (παρ' όλο που το βρίσκω πολύ εθιστικό



e-mail address: pcmaster@compupress.gr

παιχνίδι) απέχει πολύ από αυτό που ονομάζουμε RPG. Πού είναι η δημιουργία χαρακτήρων, οι διάλογοι (και όχι μονόλογοι), το σενάριο και γενικώς η ατμόσφαιρα; Εγώ θα το χαρακτηρίζω ως action με κάποια στοιχεία RPG. Αλλά, Αλέξανδρε, αυτό που είπες για το Fallout 2 (ότι δεν είναι hardcore RPG) πολύ με πλάνησε. Ελπίζω να έπαιξες το παιχνίδι πριν γράψεις όσα έγραψες, γιατί το Fallout 2 (αλλά και το 1) περιέχει το σημαντικότερο στοιχείο των RPG: role playing! Και να αναλύσω: Δημιουργώντας έναν χαρακτήρα,

δεν φτιάχνεις απλώς ένα πίνακα με νούμερα, αλλά διαμορφώνεις το παιχνίδι. Παραδείγματα: α) Αν έχεις perception άνω του 6, ο φύλακας της γέφυρας θα σου κάνει shapenep το spear. β) Αν έχεις χαρακτήρα γυναίκα, μπορείς να μπεις στο εργαστήριο του Μυτον χωρίς να σκοτώσεις τους φρουρούς. Ακόμα, πολλά πράγματα γίνονται με διάφορους τρόπους. Π.χ., πολίτης της Vault City γίνεσαι με δύο τρόπους: είτε με πλαστογραφία είτε εκτελώντας την αποστολή που σου αναθέτει η First Citizen. Πολλοί έχουν κατηγορήσει το παιχνίδι ότι είναι μικρό. Συμφωνώ, αλλά θα προσθέσω ότι είναι τρομερά re-playable. Δημιουργώντας έναν διαφορετικό χαρακτήρα αλλάζει και το παιχνίδι. Εγώ, για παράδειγμα, έπαιξα την πρώτη φορά με έναν άντρα που είχε ειδικευση στα small guns, melee weapons και stealing και μετά ξαναέπαιξα με μια γυναίκα που είχε ειδικευση στα unarmed, speak και lockpick. Έτσι, οι 60 ώρες παιχνιδιού γίνονται 120 (ή 180, αν το παίζεις και τρίτη φορά). Θα μπορούσα να γράφω σελίδες για το Fallout, αλλά καλύτερα να σταματήσω εδώ. Και, Αλέξανδρε, μη νομίζεις πως, επειδή μου αρέσουν τα παραπάνω παιχνίδια, δεν μου αρέσει το M&M 7. Το αντίθετο. Καλά, δεν το έχω παίξει ακόμα, αλλά μου άρεσε το 6 και, αφού κάποια μειονεκτήματα έχουν διορθωθεί (περισσότερες classes, επιλογή για το αν

θα είσαι καλός ή κακός κ.τ.λ.), τότε σίγουρα θα μου αρέσει και το 7.

Να μην πω και δυο λογάκια για την πειρατεία τώρα, που είναι πολύ σικ θέμα; Καταρχήν να αναφέρω πως το 80% των παιχνιδιών μου είναι πειρατικά, αλλά δεν είμαι ΚΑΘΟΛΟΥ περήφανος για αυτά. 'Και γιατί τα αγοράζεις;' θα μου πείτε. Τι να κάνω, που ακόμα και τις κόπιες με οικονομίες από το χαρτζιλίκι τις παίρνω (μαθητής λυκείου είμαι μόνο). Ειδικά στην Εδέσσα, όπου ζω,



είναι αυθεντικό μπορεί να φτάσει και τις 20.000 δρχ.! Επίσης, είμαι κατά του μότο: 'γιατί να αγοράσω ένα αυθεντικό, αφού με τα ίδια χρήματα αγοράζω τέσσερα αντιγραμμένα;'. Όταν έχω τα χρήματα, αγοράζω αυθεντικά (όπως το Diablo, που μπορεί να έδωσα 16.000 δρχ. για να το αγοράσω, αλλά το έχω παίξει όσο κανένα άλλο παιχνίδι). Ξέρω ότι εσείς θα απαντήσετε με κάτι του στιλ: 'Τίποτε δεν δικαιολογεί την κλεπταποδοχή' κ.τ.λ. Αλλά προτού γράψετε στιδήποτε, σκεφθείτε πόσο εύκολο είναι για εσάς να κατακρίνετε την πειρατεία: και σταθερό μισθό έχετε και ανύπαντροι είστε (οι περισσότεροι τουλάχιστον...), άρα έχετε λιγότερα έξοδα και εξάλλου τα περισσότερα παιχνίδια σας τα προσφέρουν τσάμπα οι εταιρείες για παρουσίαση (γιατί δηλαδή ο Μπέλλος να απολαμβάνει το Age of Empires 2 τσάμπα και εμάς να μας τρέχουν τα σάλια στις βιτρίνες, ε;). Όμως ξέρω ότι ως περιοδικό δεν μπορείτε να συγχωρέσετε κανένα λόγο για πειρατεία, οπότε

θα σεβαστώ ό,τι κι αν γράψετε.

Συγχαρητήρια για τη στήλη 'Progamming'. Βάζει με τον καλύτερο τρόπο τους νέους (αλλά και τους παλιούς...) στο χώρο του προγραμματισμού. Ξέρω ότι η Visual Basic άρχισε να δείχνει τα χρόνια της, αλλά είναι ό,τι πιο φιλικό για τους αρχάριους. Αν δεν υπήρχε η στήλη, δεν θα έμπαινα κι εγώ στον μαγικό κόσμο του προγραμματισμού. Γνωρίζω ότι με αυτή δεν θα

συμβαδίζει το παιχνίδι με τους κανονισμούς του αυθεντικού role playing.

Εδώ θα ήθελα να αναφέρω πως θεωρώ το Fallout 2 καλύτερο RPG από το Might & Magic 6. ΠΡΟΣΟΧΗ! Δεν το θεωρώ καλύτερο ή δυσκολότερο παιχνίδι, απλώς πιστεύω ότι συμβαδίζει με την έννοια role playing περισσότερο από ό,τι το M&M6. Ξέρω ότι με αυτά που γράφω θα ξεσηκώσω θύελλα (μη σας πω και καταγιόδα) αντιδράσεων από τους φανατικούς των M&M. Όσοι πιστεύουν ότι είναι το καλύτερο RPG, ας στείλουν γράμμα στο περιοδικό γράφοντας τους λόγους. Αν δεν έχετε παίξει και τα δύο παιχνίδια, παρακαλώ μην μπειτε στον κόπο να γράψετε, αφού δεν θα έχετε επιχειρήματα. Αν έστω και ένας γράψει έναν λόγο που το M&M είναι καλύτερο RPG, να περιμένετε και δεύτερο γράμμα μου...

Εχω παρατηρήσει ότι στις σελίδες για το CD δεν γράφετε ποια patches και ποιες λύσεις υπάρχουν στο CD. Πολύ κακό. Δηλαδή εγώ θα πρέπει να ψάχνω ένα ένα τα CDs για να βρω το patch που χρειάζομαι, ενώ θα μπορούσα να το βρω πιο εύκολα ανοίγοντας τα περιοδικά. Αφιερώστε μια τόση δα γωνίτσα για να γράφετε και τα patches, που την σήμερον ημέραν είναι υπερπολύτιμα, με τόσα bugs που κυκλοφορούν.

Εδώ καλύτερα να κλείσω, γιατί θα χρειαστεί να δημοσιεύσετε σε ένθετο το γράμμα μου.

Rex, ο εκ της Εδέσσης...

ΥΓ. 1: Δεν θέλω να αρχίσω βεντέτα γραμμάτων με τον Αλέξανδρο. Αντίθετα, θα ήθελα να ξαναγράψω για να με διορθώσει, όχι να με δάψει.

ΥΓ. 2: Συγγώμη, αλλά με όλα αυτά που έγραψα ξέχασα να σας γλείψω.

Πάμε: Σλουρρρρρρρρρρρρρ!

ΥΓ. 3: Σοβαρά, τώρα, έχετε πολύ καλύτερη ποιότητα από πολλά ξένα περιοδικά που ξέρω (για τα ελληνικά ούτε λόγος!)."

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Καταρχήν, δεν θα συμφωνήσουμε απόλυτα σε όσα γράφεις σχετικά με τις απαιτήσεις. Ένα παιχνίδι μπορεί μιν να τρέχει σε υπολογιστή κατώτερο από αυτόν που αναφέρεται στα minimum requirements, όμως η εταιρία έχει κάθε δικαίωμα να σου πει: "εγώ, μεγάλε, μπορώ να σου εγγυηθώ ότι το παιχνίδι μου θα τρέξει μόνο από αυτό το configuration και άνω. Αν εσύ έχεις κατώτερο μηχανήμα, το ρίσκο είναι όλο δικό σου". Από κει και πέρα, το αν οι εταιρίες μπορούσαν να κάνουν τους τίτλους τους να τρέχουν χωρίς πρόβλημα και σε λιγότερο ισχυρά μηχανήματα χωρίς πολλούς συμβιβασμούς είναι μια άλλη, πονεμένη ιστορία...

Για την πειρατεία δεν υπάρχει κανένας λόγος να γράψουμε ξανά τα ίδια και τα ίδια. Αυτό που δεν καταλαβαίνω είναι γιατί όσοι αγοράζετε πειρατικά προγράμματα ψάχνετε με τόση μανία την εξιλέωση από μας. Πηγαίνετε στον εξομολόγο της εντορίας σας, βρε παιδιά, αν σας βαραίνει τόσο η συνείδησή σας. Όσοι, πάλι, νομίζετε πως κάνετε το σωστό, εμείς δεν είμαστε ούτε εισαγγελείς ούτε έχουμε αναγορευθεί δεμαιοφύλακες της ηθικής. Την άποψή μας γράφουμε κι όποιος θέλει τη συμμερίζεται.

Τέλος, ο Γιάννης Κωστάκης δεν ανήκει πια στη συντακτική ομάδα του περιοδικού μας. Οι προτάσεις σου καταγράφηκαν και βεβαίως θα τις εξετάσουμε.

ΝΑ 'ΧΑΜΕ ΚΙ ΕΝΑ PC...



γαπητή συντακτική ομάδα του περιοδικού 'PC Master',

Σας εκλιπαρώ γονατιστός να δεχθείτε τα θερμά μου συγχαρητήρια για τη δεσπεία, πλούσια, σπουδαία, δαυμάσια, αστεία, εκπληκτική, αποκαλυπτική, ενημερωτική, πολύτιμη, ανεκτίμητη, ευπρόσδεκτη, απαραίτητη, εντυπωσιακή, ψυχαγωγική, διασκεδαστική, εκρηκτική, φιλική, καθηλωτική, φαντα-

στική, συμπαθητική, αξιαγάπητη (ουφ! λαχάνισα), απολαυστική, ξεκαρδιστική, δημοσιογραφική, αναλυτική, χαλαρωτική, απρόβλεπτη και άκρως επικίνδυνη εργασία σας (αχ! ανακουφίστηκα). Συμπλήρωσα (πριν 2 μήνες) ήδη έναν ολόκληρο χρόνο από τότε που, κατενθουσιασμένος και πλήρως μαγεμένος από το χώρο των PCs, θέλησα να καθιερώσω τη σπάνια αγορά ενός μηνιαίου περιοδικού που να ασχολείται τόσο με το χώρο της Πληροφορικής όσο και με το χώρο των games, ως 'δασκαλού' μου για την εκμάθηση γεγονότων από το συνεχώς και ταχύτατα αναβαθμιζόμενο τομέα των PCs. Τότε, εντελώς άσχετος, επέλεξα εσάς και, όπως κρίνω τώρα, η επιλογή μου ήταν η καλύτερη δυνατή. Οι όμορφες αναλύσεις, οι χρήσιμες συμβουλές σας, τα πετυχημένα στιχάκια-πειράγματα των συναδέλφων σας καθώς και η πληρότητα του περιοδικού σας με συνέδεσαν άρρηκτα με αυτό και δεν είναι λίγες οι φορές που επιδίωξα να βρίσκομαι ανάμεσά σας, να μπορώ να ενταχθώ κι εγώ στην καταπληκτική ομάδα μας (αν και ομολογώ ότι κάτι τέτοιες παρόμοιες φαντασιώσεις με το περιοδικό σας υπήρξαν παράγοντας αποτυχίας στις εισαγωγικές εξετάσεις σε πανελλήνια κλίμακα!!!). Ζητώ συγνώμη για τη μακρηγορία μου, αλλά στην πρώτη επαφή μαζί σας ένιωσα την υποχρέωση να σας εκφράσω τη βαθιά μου ευγνωμοσύνη για το περιοδικό σας. Ίσως σας φανεί λίγο παράξενο, αλλά είμαι φανατικός κάτοχος 13 τευχών 'PC MASTER'. (Φτου! να πάρει η οργή. Ασχημο μήνα επέλεξα να σας γράψω, έπρεπε να περιμένω άλλον ένα να γίνουν 14.) Ποιος ξέρει, τώρα θα προλάβω να αγοράσω άραγε το 112ο τεύχος σας; Μήπως κηρύξει πτώχευση ο περιτεράς της γειτονιάς και πρέπει να περπατήσω 4 μέτρα παραπάνω ως το πρακτορείο της πόλης; Και μάλιστα, όλα αυτά χωρίς να είμαι κάτοχος ενός PC!

Ναι, ναι, καλά διαβάσατε, δεν έχω -τουλάχιστον ακόμη- αποκτή-

σει ένα PC. Αυτό όμως φαντάζει "μικρολεπτομέρεια" μπροστά στην εξοντωτική μανία μου να ασχολούμαι με το χώρο της Πληροφορικής και με την ανάγνωση ενός περιοδικού 'PC Master'. Προσοχή! Οι σκέψεις μου αυτές γράφονται στις 27 Νοεμβρίου και ώρα 1:45 μετά τα μεσάνυχτα, που σημαίνει ότι τα εγκεφαλικά μου μηνύματα έχουν αποσυνδεθεί μερικώς και επίσης έχουν καταπραϊνθεί λίγο οι ορέξεις μου για την απόκτηση ενός PC, που μου φέρνουν σε έξαρση η ανάγνωση του περιοδικού σας, γιατί στις 5 του μήνα που λαμβάνω στα χέρια μου το καινούριο τεύχος και διαβάζω τις εντυπώσεις και τα σχόλιά σας στις σελίδες ανάληψης των games αλλά και τις νέες εμφανίσεις καρτών γραφικών, οδονών, καρτών ήχου και τόσα άλλα, βάζω τις φωνές και καταριέμαι την ώρα και τη στιγμή που δεν αγόρασα ακόμα ένα PC (κλαψι).

Τέλος πάντων, αυτά έχει η ζωή. Κλείνω τη 'δολχοδορμία' μου (και συγχωρέστε με για αυτό) με μία μου επιθυμία. Λαβαίνοντας ως αφορμή τα παρακινητικά λόγια του Πατρικού στην εισαγωγή του τευχούς 111 για τη συμπλήρωση της ειδικής καρτέλας όσον αφορά στη γνώμη μας για τις στήλες του περιοδικού σας, θα 'θελα', αν μου επιτρέπετε, να την εκφράσω λίγο διαφορετικά, με λόγια δηλαδή και όχι από την καρτέλα: Σας εύχομαι ολόψυχα να συνεχίσετε τη φαντασμαγορική δουλειά σας, με μία όμως προσθήκη: Αν θέλετε να βοηθήσετε λίγο περισσότερο τους αρχάριους στον κόσμο των PCs (π.χ. εμένα), ΣΑΣ ΘΕΡΜΟΓΙΑΡΑΚΑΛΩ (μόνο αυτό ζητώ για τα Χριστούγεννα) να υλοποιήσετε την επιθυμία μου: τη δημιουργία μιας αποκλειστικής στήλης για άπειρους στον τομέα της Πληροφορικής. Γινόμενος πιο σαφής: εκτιμώ βαθύτατα την ύπαρξη της ήδη πετυχημένης στήλης 'Press Start', αλλά αυτή δεν καλύπτει τα πολύ σημαντικά -κατά την άποψή μου- κενά όσον αφορά στη χρησιμοποίηση της 'γλώσσας' των PCs. Γι' αυτό σας ζητώ να δημιουργήσετε μία

ξεχωριστή στήλη επεξήγησης εννοιών-όρων, όπως αυτοί που ενδεικτικά αναφέρω: frag, frame, refresh rate, bulk έκδοση, retail συσκευασία, pitch, bandwidth, OEM έκδοση, utility κτλ. και επίσης animation, interface, gameplay, playability, οπτική πρώτου-τρίτου προσώπου (δεν γνωρίζω την ύπαρξη δεύτερου - χελ) κ.τ.λ., για την καλύτερη και γρηγορότερη (πληρέστατη, θα έλεγα) κατανόηση των κειμένων σας, τόσο στο μέρος όπου αναλύετε τα games (όπου θα προτιμούσα να έχετε και τη φωτογραφία της συσκευασίας του τίτλου που αναλύεται κάθε φορά, ώστε να μη γίνονται παρεξηγήσεις και λανθασμένες αγορές, που μπορεί να συμβούν σε παιχνίδια παραλλαγών αλλά του ίδιου κεντρικού τίτλου) όσο και στο υπόλοιπο περιοδικό. Αν δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα, θα σας εκλιπαρούσα να επεξηγήτε τους όρους αυτούς δίπλα στο σημείο όπου τους αναφέρετε (κατά προτίμηση μέσα σε παρένθεση), χωρίς βέβαια να προσπαθώ να σας καθορίσω τον τρόπο σύνταξης ή εγγραφής των κειμένων σας - αλίμονο, δεν έχω τέτοια πρόθεση. Σας αποχαίρω λοιπόν, αγαπητοί μου φίλοι, με μοναδική μου σκέψη και ευχή να συνεχίσετε την καλή δουλειά και να εισακουστεί και, φυσικά, να υλοποιηθεί η τόσο αναγκαία και τόσο λυτρωτική επιθυμία. Και πάλι ευχαριστώ!

Δικός σας
THE WARRIOR PRINCE
JIMAKOS BILLAKIS

ΥΓ.: Χωρίς να δέλω να ελαττώσω τον ήδη πολύτιμο χώρο σας στην Αλληλογραφία, ευελπιστώ στη δημοσίευση του γράμματός μου ή έστω και σε ένα ενδεικτικό σας σημείωμα σχετικά με τη γνώμη σας για την επιθυμία μου, ώστε να καθιευχαστώ και εγώ ότι εισακούστηκε η επιθυμία μου. Εως τότε, ειλικρινά σας το ομολογώ, θα κάθομαι σε αναμμένα κάρβουνα! Επίσης σας προτρέπω στην εξής διαδικασία: Αν επιθυμείτε την περαιτέρω αναβάθμιση

της στήλης της αλληλογραφίας, κατά την ταπεινή μου γνώμη πάντα, μπορείτε κάθε φορά να τοποθετείτε σε ειδικό γραμμοσκαλισμένο πλαίσιο το γράμμα του μήνα, που έχει να επιδείξει κάτι πρωτότυπο (π.χ. το δικό μου, με τα όμορφα κοσμητικά επίδετα στην αρχή - πλάκα κάνω) ή κάτι πραγματικά πρωτόγνωρο ή ενδιαφέρον και για μας τους υπόλοιπους. Είς το επανιδείν και συγχωρέστε με για τα ορθογραφικά λάθη! Η ώρα, βλέπετε, δεν συγχωρεί.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΟΛΟΘΕΡΜΑ ΕΣΑΣ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΣΑΣ
ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΟΣΩΝ ΑΦΟΡΑ
ΣΤΗΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΤΟΥ
ΧΩΡΟΥ ΤΩΝ ΠΕΡΙΟΔΙΚΩΝ ΤΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (διότι, κακά τα
ψέματα, εσάς θα έπρεπε να είχαν
ως υπόδειγμα)."

Φίλε μας,
Υστερα από ομολογώμε-
νως πολλή σκέψη και αρκετά συμ-
βούλια, αποφασίσαμε τελικά να δε-
χτούμε τα συγχαρητήριά σου, παρ'
όλο που ξέχασες να αναφέρεις τα
"εξαιρετικά, υπέροχα, μοναδική"
(άντε, σε συγχωρούμε για πρώτη
φορά, μην επαναληφθεί όμως,
έτσι!). Η πρότασή σου για ένα μικρό
λεξικό ορισμένων όρων που χρησι-
μοποιούμε συχνά και ίσως να μην εί-
ναι κατανοητοί από τους αναγνώ-
στες μας που πρωτοεισέρχονται
στο χώρο των PCs είναι ενδιαφέ-
ρουσα και θα προσπαθήσουμε να
την υλοποιήσουμε σύντομα.

THE VOICE OF ADVENTURE

"Αγαπητό 'PCM',
Η ώρα είναι 4:47 τα ξη-
μερώματα και ένα καλό
παιδάκι (εγώ δηλαδή), γέννημα
θρέμμα του 'PC Master' (από το
τεύχος 26), διαβάζει... ξέρετε τι.
Το βλέμμα του πέφτει πάνω σε
ένα καταπληκτικό γράμμα, κατά
τη γνώμη μου, περί adventure
games. Το γράμμα αυτό ήταν της
Κατερίνας Χαλκιάδακη, η οποία,
πάλι κατά τη γνώμη του, εξέφρα-

ζε με καταπληκτικό τρόπο το τι
σημαίνει ένα adventure game
για έναν άνθρωπο. Μόλις είχα
διαβάσει (περνάω σε πρώτο πρό-
σωπο τώρα) την επιστολή του
Ernest Adams στο ίδιο τεύχος
(112), την οποία και βρήκα εξί-
σου σωστή σε θέματα συνείδη-
σης. Σας στέλνω αυτό το γράμμα,
γιατί, πρώτον, βλέπω πως γίνεται
μια πολύ καλή προσπάθεια από
μέρους σας για να επανακτη-
σουν τα adventures τη θέση που
τους αξίζει μέσα στην καρδιά
μας και, δεύτερον, για να βάλω
κι εγώ ένα λιθαράκι σε αυτή την
προσπάθεια.

Όπως βλέπουμε από αυτό το
γράμμα της κυρίας Χαλκιάδακη
(εάν είναι δεσποινίς, να με συγχω-
ρέσει!), ο κύριος Adams έχει από-
λυτο δίκιο όταν λέει ότι υπάρχει
ένα μεγάλο μέρος gamers που
δεν το έχουν πλησιάσει σωστά,
αναφερόμενος φυσικά στις γυναί-
κες. Το πρώτο μου παιχνίδι ήταν
το Indiana Jones And The Fate
Of Atlantis (μια και το πρώτο μου
PC το αγόρασα πολύ πιο μετά
από τότε που άρχισα να ασχο-
λούμαι με PCs) και ύστερα συνέ-
χισα με όλα τα Monkey Island, Si-
mon the Sorcerer 1&2, Myst, Riv-
en, Phantasmagoria 1&2 και δεν
συμμαζεύεται. Για να τα γράψω
όλα χρειάζομαι πολύ χαρτί. (Ερώ-
τηση προς τον κ. Τσουρινάκη: Εχε-
τε παίξει το Igor: Trip To Icoahua-
nia; Ακόμα κι αυτό έχει περάσει
από τον σκληρό μου.) Επιμένω να
προτιμάω τα adventures, διότι
ήταν η πρώτη μου αγάπη. Σίγουρα
βέβαια έχω παίξει, όπως οι περισ-
σότεροι, ατελείωτες ώρες FIFA,
NBA Live, NFS, Warcraft & Star-
craft, Xcom, Doom & Quake.
Αλλά αυτό που δεν βρήκα σε αυ-
τά τα παιχνίδια ήταν το κώλυμα
του μυαλού μου. Ποτέ δεν έπεσα
για ύπνο και σκέφτηκα στο όνει-
ρό μου ποια μπορεί να είναι η λύ-
ση για να αντιμετωπίσω το FIFA,
κάτι που μου συνέβη σε γρίφο
του Beneath A Steel Sky. Ποτέ
δεν στεναχωρήθηκα επειδή χρη-
σιμοποίησα cheat στο Unreal,
πράγμα που δεν έκανα ποτέ με

λύση ενός adventure. Αυτό που
θέλω να πω είναι ότι ο σωστός
game παίξει τα πάντα και ξέρει
να κρίνει και να επιλέγει τα καλύ-
τερα μέσα από αυτά, αλλά πάντα
έχει μέσα στην καρδιά του τα ad-
ventures. Τις προάλλες άκουσα το
εξής καταπληκτικό. Ενας φίλος με
τον οποίο κανόνιζα να παίξω
AOE2 μέσω modem μου είπε:
'Καλά, δε βαριέσαι να παίζεις τις
αποστολές; Μόνο το multiplayer
είναι ωραίο.' Εδώ φαίνεται ποιος
παίζει για να 'σκοτώνει' τον άλλο
και ποιος για να βοηθήσει μία πο-
λύ όμορφη ιστορία να πάρει το
δρόμο της.

Θέλω να δώσω συγχαρητήρια
και ξεχωριστά στον κ. Τσουρινάκη
για την υπερπολύτιμη προσφορά
και προσπάθεια που έχει κάνει
για το θεϊκό δώρο που λέγεται
adventure και να σας προτρέψω
όλους να συνεχίσετε έτσι. Η στή-
λη 'The Dark Side Of Gaming'
πρέπει να συνεχίσει.

Δυστυχώς όμως για το χώρο
της στήλης σας, θα συνεχίσω με
ακόμα δύο παρατηρήσεις. Η πρώ-
τη είναι, φυσικά, περί πειρατείας.
Θέλω να πω μόνο πως, όσο και
να επιμένουν και οι δύο πλευρές,
το θέμα είναι το εξής: Αν εξαιρέ-
σουμε τα προγράμματα τα οποία
προορίζονται για εταιρίες, καλά
θα κάνουν να ρίξουν τις τιμές των
παιχνιδιών. Δεν είναι θέμα συμφέ-
ροντος. Μιλάω αντικειμενικά.
Ακόμα και με αριθμούς να το πά-
ρουμε, σκεφτείτε πως, εάν μια
εταιρία πουλήσει π.χ. 10.000
αντίτυπα έναντι 12.000 δρχ., θα
έχει έσοδα 120.000.000. Εάν τα
πουλούσε έναντι 4.000-5.000
δρχ., βρείτε έναν που θα προτι-
μούσε το προβληματικό πειρατικό
αντί του γνήσιου, που έχει και
manual και όμορφη συσκευασία!
Τα αντίτυπα θα αυξάνονταν του-
λάχιστον 10 φορές (στην Ελλάδα
ίσως και 100 φορές). Κάνετε
τους λογαριασμούς σας και δείτε
την αλήθεια. Μπορεί το παρό-
δηγμα να μην είναι το καλύτερο,
αλλά δεν απέχει πολύ από την
πραγματικότητα. Τι τζόρο λέτε να
έκανε το Quake, αν όλες οι αντι-

γραφές του ήταν γνήσια; Μην το
γράψετε όμως, μη λιποθυμήσει
κανένας.

Το δεύτερο ζήτημα είναι για την
κυρία MS. Καταρχήν, συμφωνώ
πως πρέπει να μετονομαστεί σε
MicroBugs ή BugSoft. Κατά... τέ-
λος, σας αναφέρω περιληπτικά το
φантаστικότερο bug στην ιστο-
ρία του πλανήτη, έτσι, για να κου-
φαθείτε κι εσείς όπως και όσοι
έμπειροι το είδαν. (#\$%&!, να μην
υπάρχει μια στήλη 'Bug του μή-
να', να πάρουμε κάνα δωράκι.)

Ανοίγω, λοιπόν, το Word (Of-
fice 97) και γράφω. Μετά από 2-
3 λεπτά αρχίζει και δουλεύει ο
σκληρός. Υστερα από 7-8 λεπτά
κλείνει το Word (ό,τι unsaved εν-
νοείται πως χάνεται) και μου πε-
τάγεται το παραθυράκι της εκκα-
θάρσις δίσκου, που μου λέει ότι
ο σκληρός μου είναι γεμάτος!!!
2,3GB ελεύθερου χώρου χάθη-
καν σε 10 λεπτά!!! Συνοπτικά: με
το που άνοιξε το πρόγραμμα, γέ-
μιζε ο σκληρός (δεν ξέρω με τι).
Σταματούσε εάν το έκλεινες πριν
γεμίσει ή... αν το έκλεινες mini-
mized!!! Μπορούσες να δεις κιό-
λας πόσο έχει γεμίσει. Το χρονο-
μέτρησα να γράφει 40MB το δευ-
τερόλεπτο!!! Ο μόνος τρόπος
ήταν να αρχίσεις να παίζεις με
την Προφύλαξη Οθόνης ή με την
ανάλυση ή με οπδήποτε χαζό, μέ-
χρι που κάποια στιγμή ως διά μα-
γείας ο σκληρός είχε και πάλι 2,3
GB ελεύθερα. Η επανεκκίνηση
δεν έκανε τίποτα. Το CD ήταν γνή-
σιο και το μαγαζί που μου το προ-
μήθευσε δεν μου το αντικατα-
στούσε, γιατί πίστευαν ότι έφταγε
ιός. Επανεγκατέστησα το Office
από CD που δεν ξέρω εάν ήταν
γνήσιο και τώρα όλα πάνε καλά. I
hate, I hate, I hate Microsoft!!!!

Ελπίζω σε δημοσίευση, για να
δουν μερικοί πως η προσπάθεια
για το καλύτερο είδος παιχνιδιού
υπάρχει και από την πλευρά των
χρηστών και επειδή έχω καταπλη-
κτικές απόψεις... (Τι πράγμα; Τι εί-
ναι αυτό πάνω στη μύτη μου; Το
ταβάνι!)

Φιλικά,
Digital Trooper

ΚΑΘΕ ΣΑΒΒΑΤΟ

12:00-13:00

ΤΟ **PCmaster**

ΠΛΑΙΙ

ΣΤΗΝ ΕΚΠΟΜΠΗ

NetC@fe

της



**...και σας παρουσιάζει
τις τελευταίες
κυκλοφορίες των games**

**ΤΗΝ ΕΚΠΟΜΠΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΞΕΝΑΓΕΙ ΣΤΟΝ
ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΜΕ ΕΝΑ
ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΤΡΟΠΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ Ο
ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΓΙΑΪΤΣΗΣ**

ΑΚΟΥΣΤΕ:

- ❖ Τις τελευταίες ειδήσεις από το Internet
 - ❖ Επικαιρά θέματα Πληροφορικής
 - ❖ Ενδιαφέρουσες συνεντεύξεις
 - ❖ Προτάσεις για σελίδες του Internet
 - ❖ Αποκαλύψεις που αφορούν στα Top Download
- Μία εκπομπή με πλούσιες δόσεις ψυχαγωγίας, διαγωνισμούς και πολλές έξυπνες εκπληξίες

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ

**ΣΤΑ FM 101,8 και 100,9, ΣΤΑ ΜΕΣΑΙΑ 981
και σε τοπικές συχνότητες
σε ολόκληρη την Ελλάδα**

www.otenet.gr/netcfe

ΥΓ. 1: Χάρηκα πολύ που είδα μέσω του γράμματος της κυρίας Καλαμπόκη ότι, όχι μόνο υπάρχουν γονείς που ωθούν τα παιδιά τους προς τους υπολογιστές, αλλά προβληματίζονται και ψάχνουν απαντήσεις πάνω σε θέματα όπου άλλοι πιστεύουν ότι χάνουμε το χρόνο μας. Μόνο έτσι θα αλλάξει η κουλτούρα που έχουν υιοθετήσει τα παιδιά της σημερινής ημέρας.

ΥΓ. 2: Όσο για το γλείψιμο, θα σας στείλω από βδομάδα ένα audio CD με καλά λόγια για το περιοδικό σας, γιατί έτσι και τα έγγραφα, θα ήθελα βιβλίο ολόκληρο και δεν θα το δημοσιεύατε με τίποτα."

Φίλε μας,

Όταν τα adventures εμφανίστηκαν πρώτη φορά και κατά τη διάρκεια των πρώτων χρόνων της δεκαετίας του '80, ήταν ουσιαστικά ένα cult είδος, που απευθυνόταν όχι στο σύνολο των gamers αλλά στους περισσότερο "ψαγμένους", που ήθελαν οι ώρες που αφιερώνουν στην ψυχαγωγία τους να αποτελούν ταυτόχρονα μια πρόκληση για το μυαλό, τη σκέψη και την κουλτούρα τους. Ίσως δεν είναι τυχαίο το γεγονός πως ο "μαίτρ του είδους" Αντρέας Τσουρινάκης κατέχει επίσης τον τίτλο του μαίτρ (και μάλιστα ομοσπονδιακού) στο σκάκι! Καθώς τα χρόνια περνούσαν, τα adventures μπήκαν κι αυτά στο χορό της εμπορικοποίησης, αγκάλιασαν πλατύτερες μάζες από gamers, ενώ ανέπτυξαν τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους (γραφικά, ήχος, interface, cutscenes κλπ.) σε εντυπωσιακό βαθμό, δίνοντας ολοένα λιγότερη βαρύτητα στους γρίφους, που είναι όμως η λέξη-κλειδί για ολόκληρο το genre. Σιγά σιγά οι νόμοι της αγοράς άρχισαν να επιδρούν στα adventures ολοένα περισσότερο, φθάνοντας στο σημείο της επιμειξίας τους με τα action games, κάτι που πιστεύω πως οριοθέτησε καταλυτικά τις εξελίξεις στο χώρο. Σήμερα, η κατάσταση εν πολλοίς θυμίζει τα πρώτα εκείνα χρόνια για τα οποία έγραψα στην αρχή: Τα "κα-

δαρά" adventures γίνονται και πάλι cult, κυκλοφορούν από εταιρίες που δεν έχουν πρόσβαση στα μεγάλα δίκτυα διανομής, ενώ η πλειονότητα των gaming sites και των περιοδικών διεθνούς κυκλοφορίας τα θεωρεί "νεκρό" είδος. Η αλήθεια, κατά τη γνώμη μου, είναι πως τα adventures βρίσκονται, αντίθετα, σε ένα στάδιο αναγέννησης. Δεν ξέρω και ούτε με ενδιαφέρει τι θα κάνουν οι εταιρίες-κολοσσοί και αν θα υποστηρίξουν τους νέους designers που εμφανίζονται καθημερινά, αυτό που μπορώ όμως να σας εγγυηθώ είναι πως το "PC Master" θα βρίσκεται κοντά στους νέους τίτλους που κυκλοφορούν, αδιάφορο αν βγαίνουν από την Electronic Arts ή από την Dreamcatcher. Και μην ξεχνάτε: Πριν δεκαπέντε χρόνια και πάλι ήμασταν λίγοι, αλλά περνάγαμε καλά. Ποιος μας εμποδίζει να περάσουμε καλά και πάλι; Όταν η Legend είχε κυκλοφορήσει το Spellcasting 201 και ΚΑΝΕΙΣ δεν το είχε φέρει στην Ελλάδα, το είχα παραγγείλει από την ίδια την εταιρία και σε δέκα μέρες το έπαίξα στον ταπεινό ΧΤ μου. Τώρα που η Legend βγάζει "χρονοτροχούς" (αλήθεια, τον εαυτό της σκεφτόταν, όταν αποφάσισε να δώσει αυτό τον τίτλο στο νέο παιχνίδι της;) και τα καταστήματα εδώ πιθανότατα δεν πρόκειται να φέρουν ούτε το ένα δέκατο από τους νέους τίτλους που πρόκειται να κυκλοφορήσουν στο άμεσο μέλλον, θα ξανακάνω το ίδιο. Αλλάστε, με την πιστωτική κάρτα και τις secure orders on-line είναι πια πολύ εύκολο - και, φυσικά, τίποτα δεν σας εμποδίζει να με μιμηθείτε.

ΟΞΕΙΑ... PC MASTER-ΙΤΙΔΑ!

"O ιλτραρισμένο (από το 'φίλτατο') PC -και όχι μόνο- MASTER!

Η ώρα είναι 12:14:17,39 μετά τα μεσάνυχτα και, ενώπιε επερχόμενης νέας χιλιετίας μερικοί κοιμούνται τέτοια ώρα, άλλοι παίζουν... υπολογιστή (υπολογιστή είπαμε - να μη το γενικεύσουμε κιό-



το όνομα της πληροφορικής στην εκπαίδευση

UNIGATE

Το μόνο ολοκληρωμένο βοήθημα Μελέτης για τις Γενικές Εξετάσεις & το Ενιαίο Λύκειο



Βιβλία & CD-ROM για κάθε μάθημα με:

- θεωρία
- μεθοδολογίες
- τυπολόγια
- ερωτήσεις, ασκήσεις
- θέματα εξετάσεων
- ερωτήσεις αντικ. τύπου
- αλφαβητικά ευρετήρια ύλης
- διαγωνίσματα τύπου γεν. εξετάσεων

key-book

CD-ROM βασικών γνώσεων για όλους



Κατάκτηση της γνώσης με:

- πολυμέσα
- υπερκείμενο
- interactive ασκήσεις
- ηλεκτρονικά ευρετήρια

Νέα Σειρά

key-test

Ηλεκτρονική Τράπεζα Θεμάτων

- Τεστ Δεξιοτήτων
- Βιολογία 3ης Λυκείου

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ - ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

Keystone Υακίνθου 15 Αθήνα, Τηλ. 86.61.159 - 86.61.142, fax: 86.79.467, e-mail: keystone@otenet.gr, http://www.otenet.gr/keystone/

Επίσης: Παπασωτηρίου, OneWay, e-motion, Multirama, Πλαίσιο, Virgin, Ελευθερουδάκης, BigCity, Lase, Απόλλων και σε επιλεγμένα καταστήματα Η/Υ & βιβλιοπωλεία.

λας...), άλλοι ξενυχτούν στα κλαμπ, μερικοί (ακούτε, Δημητράκη Δ. και Βασιλή Σ.!) σκέφτονται πώς να κάνουν τον Pentium δύο που έχουν ταχύτερο, ώστε το Unreal να τρέχει με 29,332 fps, και εγώ έχω μείνει ατάραχος, εκνευρισμένος (με τον Αρσένη), έχοντας το στυλό στο χέρι. Και όμως, το στυλό αυτό και μία κόλλα χαρτί μου αρκούν για να επικοινωνήσω με κάποιον πέρα από τους καθηγητές μου και τους φίλους μου, με κάποιον που βλέπω μία φορά το μήνα και με ακούει μία φορά το χρόνο... Φίλε μου 'PCM', σε γνωρίζω 7 χρόνια και με γνωρίζεις κάμποσα δευτερόλεπτα. Δεν θα μιλήσω ούτε για πειρατεία ούτε για τη Microsoft, ούτε για την Intel, ούτε για τα παιχνίδια και τις απαιτήσεις τους. Ούτε και θα σχολιάσω τους επίτιμους αναγνώστες σου που έχουν μετατρέψει τη στήλη της αλληλογραφίας σου σε Σερράβελο...

Θα μιλήσω όμως για τους συντάκτες του 'PCM', καλοπροαίρετα πάντα και ξεχωριστά για τον κατένα.

- Κύριε Κράτσα, γιατί δεν μας έλεγε τόσο καιρό ότι είσαι και αρχι... συντάκτης στο περιοδικό 'Millennium-Διάστημα'; Φίλε μου, και εγώ σε πάω!!!

- Μ.Γ. Φουρτιστάκη, καλώς και άξιος είσαι, και τα reviews αρκετά ισορροπημένα. Εχω όμως ένα παράπονο: Το F-16 είναι (αν το πρόσεξες) το καλύτερο simulator εκτός του Falcon 4.0- που έχει κυκλοφορήσει τον τελευταίο χρόνο! Μα είναι δυνατόν να του βάζεις μονάχα 50-τόσο -δεν θυμάμαι καλά-, και μάλιστα σε μία στήλη παρόμοια με το Recycle Bin των Windows; Απαράδεκτος! Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι κλάσεις ανώτερο από το F-15 της Jane... (98%).

- Και τώρα, η 'ατραξιά' της... σελίδας: Ο Καμπάνας... εμ... με συγχωρείτε, ο κύριος Bell-as εννοούσα! Μήπως το παράκανες λίγο, βρε αγόρι μου; Με τις βαθμολογίες που βάζεις, κατάφερες να μετατρέψεις τα reviews των παιχνιδιών σε 2ου βαθμού! (βλ. NF 4 < Sega Rally 2...)

- Παραλείπω σχεδόν όλους τους υπόλοιπους λόγω έλλειψης γνώστων αδυναμιών και υπερβολικής δόσης PC Master-itis!

- Τελευταίο άφησα το κερασάκι (ή μήπως τερατάκι;) της τούρτας (μάλλον του 'PCM'!) Τον θαυμαστό και αξιέπαινο Αντρέα Τσουρεκάκη... εμ... Τσουρινάκη εννοούσα! Καταπληκτική από κάθε άποψη δουλειά, άμιλλα και ζήλος που ξεπερνούν ακόμη και τον Πατρίκο (καλά ντε, μη βαρατέ!!). Χωρίς πλάκα τώρα, αν υπάρχει κάποιος εκεί μέσα που να μην πάσχει από οξεία PC Master-itis (ή, τουλάχιστον, να μη δείχνει τα συμπτώματα), αυτός είναι ο Αντρέας. Χρόνια τώρα με βοηθά σκληρά με τα reviews και τις λύσεις που δημοσιεύει. Αντρέα, σου εύχομαι οι κόποι σου να αναγνωριστούν στο έπακρο, γιατί σου αξίζει...

Ωρα 1:00:00,01 μετά τα μεσάνυχτα. Σκέφτομαι ότι, αν υπάρχει κάτι που με στεναχώρησε σε αυτή την τελευταία ανάρτηση πριν τη λήξη του 20ού αιώνα, είναι η απουσία προβολής των νέων επεισοδίων των 'X-Files' στην Ελλάδα... Κρίμα, γιατί τα 'X-Files' ήταν ένα κομμάτι μου...

Τέλος, κρίνω σκόπιμο να αναφέρω ότι το 50 λεπτών γλειψίμο χρεώνεται 5.000 δραχμές (100 δρχ. το λεπτό) και θα σας στείλω εντός των ημερών το λογαριασμό!!!

Με εκτίμηση και τις ευχές μου για τη νέα χρονιά, εκατονταετία και χιλιετία,

Κώστας 'Duke Nukem''

Φίλε Κώστα, Ένα μεγάλο "thanks" από όλους μας. Στο "Millennium" δεν ήμουν αρχισυντάκτης (στον Πατρίκο ανήκει αυτός ο τίτλος), αλλά διατηρούσα μια μόνιμη στήλη με τον τίτλο "Captain's Log" και έγραφα κατά καιρούς ορισμένα άρθρα. Όσο για τα "X-Files", αν θέλεις να συνεχίσεις να τα παρακολουθείς, κάνε μου ένα τηλεφώνημα ή στείλε μου ένα e-mail και θα σου πω τον τρόπο.

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα Hexen και Shadow Warrior για PC. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Γουδέλης Λεωνίδας
Τηλέφωνο: (0661) 26486

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια τα King's Quest 8 προς 6.000 δρχ., Rayman 2 προς 7.000 δρχ., Amerzone προς 6.000 δρχ., Colin McRae προς 5.000 δρχ. και Moto Racer 2 προς 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Αδαμίδης Γιώργος
Τηλέφωνο: (031) 826476

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Tiberian Sun, Blood 2, Pharaoh, Darkstone, TA Kingdoms, Caesar 3, Mayday και άλλα PC games, όλα γνήσια, από 4.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Περιάλης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: 2133075

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Recoil και Cyclones για PC, γνήσια, στην τιμή των 6.000 δρχ., μαζί με τους κωδικούς του Recoil. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Σιδηρόπουλος Νίκος
Τηλέφωνο: (031) 915551

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Atlantis, FIFA 99, Need for Speed 3, Age of Empires, FIFA 98, Daytona USA, Full Throttle και Sim City 3000. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Παναγιωτίδης Λευτέρης
Τηλέφωνο: (031) 454591

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το Sim City 3000 original με το κουτί του και τις οδηγίες του προς 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή, ακόμα, να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στην τελευταία σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε ήδη Πληροφορικής, όπως software/games/hardware κ.ο.κ. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

απευθυνθείτε:
Όνομα: Σερδάρης Στέργιος
Τηλέφωνο: (031) 458601
E-mail: jrhrgr@ath.forthnet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ games και προγράμματα σε πολύ χαμηλές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Σκουρίδης Πασχάλης
Τηλέφωνο: 0932 462013
E-mail: starlord_Gr@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ το Cm3, Sim City 3000, Carmageddon, Heroes of Might & Magic 2 και Warcraft 2 προς 2.000 δρχ., καθώς και CDs του "PC Master" (τεύχη 94-112). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Πασχαλίδης Γιάννης
Τηλέφωνο: (0376) 22581

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Kick Off 97, Eco Quest, Ripper, Seven King-

doms, Cutthroats, Dragon Lore προς 3.000 δρχ. έκαστο, όλα original. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Δρέσιος Δημήτρης
Τηλέφωνο: 3473578, 0944- 863596

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα ακόλουθα CD-ROMs: FIFA 2000 ελληνικό, Delta Force 2, Need for Speed 3, Quake 2, Moto Racer 2, Thief, Carmageddon 2, Grand Touring, Road Rush. Αγοράζοντας 3 παιχνίδια, δώρο άλλο ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Τηλέφωνο: (051) 242905

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το AutoCAD 14 στην τιμή των 14.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Αβραμίδης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: (0332) 47535

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα PC games Toca 2, Resident Evil, Colin McRae, NBA Live 99, FIFA 99, NFS 3 προς 2.000 δρχ. το καθένα ή 10.000 δρχ. όλα μαζί. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: (0541) 21192

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ τα adventure games Dicworld Noir, Gabriel Knight 2, Amerzone με τα Reah, Liath, Celtica, Faust. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Καρύδης Στέφανος
Τηλέφωνο: 4533128

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ Voodoo 2 ή 1 σε λογικές και συζητήσιμες τιμές. Δεκτή και με ανταλλαγή με παιχνίδια όπως Commandos, Larry 7 κ.τ.λ. με χρηματικό ποσό. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Τζαρούχης Δημήτριος
Τηλέφωνο: (0656) 41939

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ VGA Banshee 3dfx 16MB AGP και κάρτα ήχου Yamaha X6 Waveforce PCI με 3D audio και υποστήριξη Midi. Τιμή 40.000 δρχ. μαζί ή πωλούνται και ξεχωριστά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Ζαφειρίου Κώστας
Τηλέφωνο: 5907930

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 166, 32MB RAM, 128K cache, Soyo 5VA5, 2GB HD, Viper 330, CD-ROM 12x, Midi, keyboard, mouse, Windows 98 GR, Office 97 Pro, CorelDRAW 8, Photo-shop 5, AutoCAD 14 και παιχνίδια 65.000 δρχ. Για περισσότε-

ρες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Γερακάρης Κων/νος
Τηλέφωνο: 6778590

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα CD-ROMs
Toshiba XM-610ZB και Creative
48x προς 10.000 και 14.000
δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότε-
ρες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Γοργορής Στέλιος
Τηλέφωνο: (031) 735452

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium
166MHz, 64MB RAM, 6GB
σκληρός δίσκος, 48x CD-ROM,
Windows 98. Τιμή 140.000 δρχ.
συζητήσιμη και δώρο 3 παιχνί-
δια (2 αντιγραφές και 1 αυθεντι-
κό). Για περισσότερες πληροφο-
ρίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Πάντζιος Σάκης
Τηλέφωνο: (0461) 41917

ΠΩΛΕΙΤΑΙ οθόνη έγχρωμη
Shamtron Model SC428VS
50/60 Hz με προστατευτικό. Τι-
μή: 25.000 δρχ. Για περισσότε-
ρες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Λεπτίδης Στέφανος
Τηλέφωνο: 6848098

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Notebook Mitak
6133 με Celeron 400MHz, 24x
CD-ROM, 32MB RAM, 4,1 GB
HD, TFT οθόνη 12,1", sound
card, floppy, τσάντα μεταφο-
ράς, μόνο 350.000 δρχ. Για πε-
ρισσότερες πληροφορίες απευ-
θυνθείτε:
Όνομα: Χάρδας Δημήτρης
Τηλέφωνο: 3302767, 0937-
688878

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ S3 Virge 3D
2MB RAM, Microsoft Wheel In-
tellimouse προς 3.000 και
5.000 δρχ. αντίστοιχα. Επίσης
Cybermage original προς
5.000 δρχ. Για περισσότερες
πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Θωμαΐδης Θωμάς

Τηλέφωνο: (0382) 24960
E-mail:
t.thomaidis@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ H/Y 200MHz,
48MB RAM, S3 virge DX/GX
4 MB, Voodoo, κάρτα ήχου
16bit, 3,2GB HD, Rockwell 56K,
CD-ROM Philips 16x, mother-
board Byotec προς 160.000
δρχ. και μαζί Windows 98, Of-
fice κ.λπ. Για περισσότερες πλη-
ροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Αλεξόπουλος Κυριάκος
Τηλέφωνο: (031) 205676
E-mail:
express115@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Hitachi CD-ROM
32x προς 8.000 δρχ., κάρτα
ήχου SoundBlaster 16 PnP και
CD προς 5.000 δρχ., ηχεία
160Watt προς 7.000 δρχ., όλα
σε άριστη κατάσταση. Για περι-
σότερες πληροφορίες απευθυ-
νθείτε:
Όνομα: Παπαδόπουλος
Λεωνίδας
Τηλέφωνο: 5697416
E-mail: pleonida@x-treme.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium II
233MHz, οθόνη 15" FDD,
CD-ROM 32x, ηχεία Yamaha,
scanner Microtek 330, modem
56Kbps Voice/Fax, περίπου
300.000 δρχ. Για περισσότερες
πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Κεράνογλου Βασίλης
Τηλέφωνο: 7787791

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium
100MHz, 40MB RAM, 2,6GB
HD, CD-ROM, VGA 4MB, κάρτα
ήχου 16bit, monitor 15"- multi-
media. Τιμή 110.000 δρχ. Για
περισσότερες πληροφορίες
απευθυνθείτε:
Όνομα: Νικολιδάκης Αντώνης
Τηλέφωνο: (081) 287983,
0945-793929
E-mail: nikolida@med.vol.gr

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΖΗΤΕΙΤΑΙ προγραμματιστής με
γνώσεις Visual Basic (θα λη-
φθούν σοβαρά υπόψη οι γνώ-
σεις σε VB6), Microsoft Access
97 και επεξεργασία της μέσω
της Visual Basic με DAO ή ADO
για ανάπτυξη εφαρμογών και
συνεργασία. Για περισσότερες
πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: 0945-707726

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ηχεία Philips
MMS 320 και δώρο τα παιχνίδια
Need for Speed High Stakes και
Virtual Cop 2. Τιμή 28.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες
απευθυνθείτε:
Όνομα: Γιώργος Παπαντωνίου
Τηλέφωνο: 6527510

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Game Gear
15.000 δρχ. και τα NBA Jam,
Ultimate Soccer, Sonic Chaos
και Chessmaster προς 7.000 το
καθένα ή όλα μαζί 35.000 δρχ.,
με επιπλέον δώρο το Columns.
Για περισσότερες πληροφορίες
απευθυνθείτε:
Όνομα: Γκόλφης Θανάσης
Τηλέφωνο: 6392389

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original παιχνί-
δια για PlayStation: Tomb
Raider, VRally, Actua Soccer 2
και Destruction Derby 2 προς
4.000 δρχ. το καθένα ή όλα
μαζί προς 10.000 δρχ. Όλα σε
άριστη κατάσταση. Για περισσό-
τερες πληροφορίες απευθυ-
νθείτε:
Όνομα: Τριανταφυλλίδης
Περικλής
Τηλέφωνο: (031) 823850 **PC**

WANTED

Web Developers

**Η Compupress A.E. ζητάει Web Developers
για πλήρη απασχόληση.**

Απαιτούνται εμπειρία σε ανάπτυξη
εφαρμογών Web κάτω από Windows
NT, πολύ καλή γνώση προγραμματισμού
ASP, γνώσεις Visual Basic καθώς και
εμπειρία στη χρήση και τη διασύνδεση
βάσεων δεδομένων. Γνώσεις C++ ,
Javascript και SSL θα εκτιμηθούν.



Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επικοινωνήσουν
με τον κ. Γιάννη Πατρίκο
στο τηλέφωνο 9238672 ή μέσω
e-mail στη διεύθυνση master@compupress.gr

MASTER of PUZZLES

Λύστε & κερδίστε! ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε κι εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φακέλο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού.
Καλή επιτυχία!



8

**CARD GAME
STARTER SETS**

**3 POKEMON,
3 CLASSIC, 2 PORTAL**

1

**DUNGEONS
AND DRAGONS**

**THE ADVENTURE
BEGINS**

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Ε δώ βλέπετε τον Bill Gates σε αναμνηστική φωτογραφία με την προγραμματιστική ομάδα της Microsoft. Μόνο για όσους διαθέτουν χιούμορ...

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΚΑΪΣΣΑ

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

**30
ΒΑΘΜΟΙ**

C	D	R	O	M	T	R	I	V	E	L	A	L	A	D	O	N	T
I	W	A	N	T	E	B	E	L	E	R	H	E	P	E	O	V	L
Q	W	E	F	U	O	A	E	Q	W	E	I	C	P	U	E	K	I
A	S	D	L	I	S	D	R	T	Y	U	I	C	P	U	E	K	I
G	H	J	O	P	O	T	T	B	E	R	K	O	L	A	R	E	D
H	I	S	P	R	I	N	T	E	R	G	I	K	L	L	T	V	E
E	M	O	P	Y	E	L	U	I	E	Q	W	E	R	L	L	Y	E
L	O	N	Y	U	N	Y	K	J	N	D	F	J	G	A	K	R	C
O	T	H	E	K	I	D	A	M	O	N	I	T	O	R	B	E	Y
H	E	O	H	E	Y	D	I	T	C	J	J	S	E	A	B	O	D
K	R	E	S	F	L	F	T	S	S	D	E	T	A	R	O	D	L
O	B	U	Q	G	I	H	S	H	O	S	P	I	D	D	A	Y	F
K	O	S	W	H	F	J	B	A	R	F	U	A	C	E	H	R	L
M	A	T	E	J	E	K	A	C	V	N	K	N	M	D	I	H	J
E	R	O	R	K	T	G	A	M	E	P	A	D	K	L	J	E	T
R	D	T	O	I	K	L	M	N	B	V	C	C	F	G	D	N	F
G	M	H	Y	P	C	M	A	S	T	E	R	D	F	A	D	O	O
Y	K	E	U	I	M	R	T	Y	P	O	K	O	H	N	R	W	N
K	I	F	U	R	T	H	E	R	M	O	R	E	K	N	O	D	W

- 1) CD-ROM DRIVE
- 2) READ ONLY
- 3) PRINTER
- 4) SCANNER
- 5) MONITOR
- 6) FLOPPY
- 7) JOYSTICK
- 8) GAMEPAD
- 9) RAM
- 10) PC MASTER
- 11) MOTHERBOARD
- 12) SOUND CARD
- 13) VIDEO CARD
- 14) CPU
- 15) KEYBOARD
- 16) MOUSE
- 17) INTERNET

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος το PC.

PHOTO QUIZ



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE



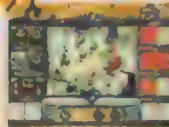
BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED



DARKSTONE



DISCIPLE



MANKIND

Οι ταπατσούληδες συντάκτες του PC Master κάνουν συνεχώς σφάλματα και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξετε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

ΤΙ ΤΗΣ ΛΕΙΠΕΙ;

Βρείτε το κομμάτι που λείπει από τη φωτογραφία.



20 ΒΑΘΜΟΙ



Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

Τελικά τα PCs είναι θηλυκά ή αρσενικά; Για να δοθεί απάντηση σε αυτό το τόσο φλέγον ζήτημα (...), συγκροτήθηκαν δύο ομάδες επιστημόνων, αποτελούμενες ή μία μόνο από άνδρες και η άλλη μόνο από γυναίκες. Σας παραθέτουμε τα αποτελέσματα.

- Η ανδρική ομάδα έβγαλε το συμπέρασμα ότι τα PCs είναι θηλυκά επειδή:
 - Μόνο ο δημιουργός τους μπορεί να καταλάβει τη λογική τους.
 - Η γλώσσα που χρησιμοποιούν για να επικοινωνήσουν με τα άλλα PCs είναι τελείως ακαταλαβίστατη από οποιονδήποτε άλλο.
 - Το μήνυμα "Bad Command Or File Name" θυμίζει αρκετά το "Αφού δεν μπορείς να καταλάβεις γιατί είμαι τσατισμένη μαζί σου, τότε εγώ δεν θα σου πω το λόγο!".
 - Ακόμη και τα μικρότερα λάθη σας μένουν αποθηκευμένα στη μνήμη.

■ Μόλις αποκτήσετε PC, αρχίζει το "εξπαράδοξμα" για τα διάφορα εξαρτήματα που χρειάζονται.

Η γυναικεία ομάδα, όμως, έβγαλε το ακριβώς αντίθετο συμπέρασμα. Τα PCs είναι αρσενικά διότι

- Αν και περιέχουν πολλά δεδομένα, εντούτοις δεν ξέρουν τι τους γίνεται.
- Αν και προσπαθούν να σας λύσουν κάποιο πρόβλημα, τις περισσότερες φορές είναι τα ίδια το πρόβλημα.
- Μόλις αποκτήσετε PC, θα συνειδητοποιήσετε ότι θα μπορούσατε να περιμένετε λίγο καιρό για να αποκτήσετε ένα πιο εξελιγμένο μοντέλο.
- Για να τους τραβήξετε την προσοχή, θα πρέπει να τα ανάψετε.
- Μεγάλες διακυμάνσεις της έντασης (του ρεύματος) μπορούν να τα εξουδετερώσουν για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Βρείτε τις σωστές απαντήσεις και συμπληρώστε τα γράμματα που αντιστοικούν σε αυτές στα επτά κουτάκια. Θα πρέπει να σχηματιστεί το όνομα του άγνωστου πλάνη στο The Dig.

1	2	3	4	5	6	7

- Η ονομασία του τρίτου X-Com.
 - C. Apocalypse
 - A. Apocalyptic
 - B. ApotInpollerxome
- Το μικρό όνομα του χαρακτήρα στο Revenant.
 - D. Locke
 - U. Thor
 - D. Μάκης
- Τι σημαίνουν τα αρχικά USB;
 - A. Universal Studio Band
 - C. Universal Serial Bus
 - G. University of Southern Baboons
- Είναι μία από τις διανομές του Linux.
 - A. Susel
 - Y. Suse
 - Z. Benvenuto
- Ο "υπεύθυνος" για τα flight simulators στο "PC Master".
 - T. Μανώλης Φουρνιστάκης
 - A. Ρέα Τουτουτζή
 - P. Ηλίας Καφούρος
- Η σύντροφος του Gabriel Knight στις διάφορες περιπέτειές του.
 - U. Grace Nakimura
 - B. Disgrace Fujitsu
 - V. NaSuSiro ToKasoni
- Περιοδικό που ασχολείται με επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής.
 - S. White Dwarf
 - F. White Wolf
 - H. Μανίνα

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 115. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 21 Φεβρουαρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 9 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνουν οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 18η Φεβρουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 118. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 7 Απριλίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικά. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E., και την Κάϊσσα.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ:

ΟΝΟΜΑ:

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΠΟΛΗ: Τ.Κ.:

ΤΗΛ.:



Έχουν έρθει!

Μία συναρπαστική περιήγηση στα πειστήρια της επίσκεψης εξωγήινων στον πλανήτη μας από τον Τέλη Λιβανίδη.

**Κυκλοφορεί.
Προσέξτε το!**

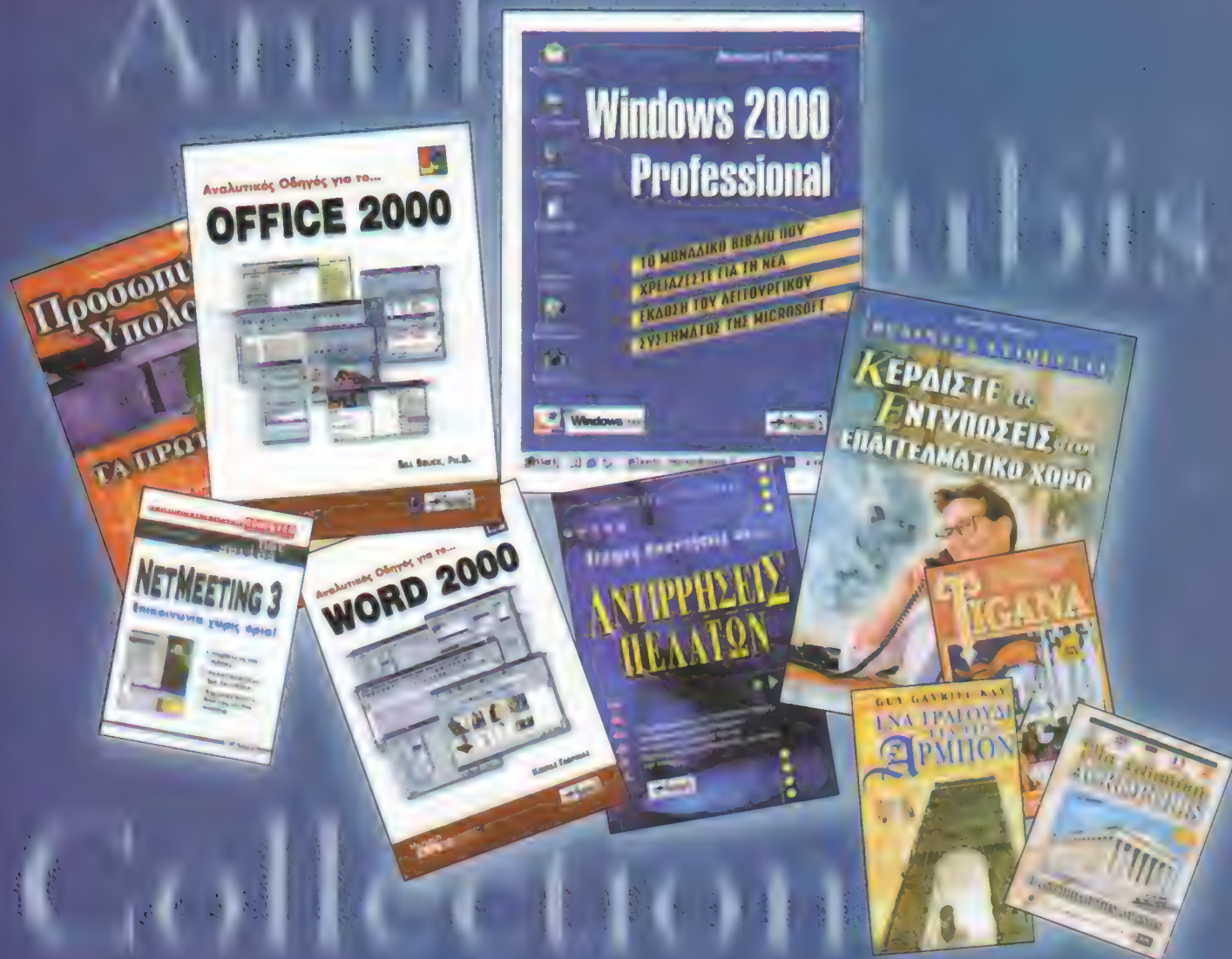


Σελ.: 304 + 16 εκτός κειμένου,
με έγχρωμες φωτογραφίες, Σχήμα: 23x14,5 εκ.
Κωδικός: EB-00-295, ISBN: 960-306-248-0
Τιμή: 4.800 δρχ.

Μπορείτε να το παραγγείλετε συμπληρώνοντας το δελτίο που θα βρείτε στη σελίδα 179

- ✓ **Παραίδη:** Τι συμβολίζει το μυστηριώδες σχήμα;
- ✓ **Ναζκο:** Ποιοι και γιατί χάραξαν τεράστια σχήματα στο έδαφός της;
- ✓ **Καί τον Πάχα:** Τα παράξενα αγάλματα που ατενίζουν τη θάλασσα!
- ✓ **Αγγαλόμενα:** Πώς και από ποιους δημιουργούνται;
- ✓ **Τρίγωνο των Βερμούντ:** Συμπώσεις ή «ξένος δάκτυλος»;
- ✓ **Τα συμβάν στα Ραουά:** Όλες οι νεότερες πληροφορίες!
- ✓ **Τοννηκένια:** Τι ακριβώς συνέβη στις αρχές του αιώνα στη Σιβηρία;
- ✓ **Endzon Condon - Endzon Breakings:** Ο ρόλος της CIA στην υπόθεση των UFOs!

Collection



Παραγγείλετε **εύκολα** και **γρήγορα** τα βιβλία που θέλετε!

ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

για παραγγελίες άνω των 15.000 δραχ.
πλην φόρου για παραγγελίες Ελπίδα!

Το Δελτίο Παραγγελίας τυσκαλείται στο περιοδικό (σελίδα 179)



Τηλ: 01-2001197, 3801701



Internet site: www.nubi.gr



Φαξ: 01-20210047, 01-2042219

Πρωτόκολλο κλήσης



Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

Δίκτυα-Internet

EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-200	Αναζήτηση πληροφοριών μέσω του World Wide Web	106	3.500
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
EB-00-260	Intranets	360	6.200

Λειτουργικά Συστήματα

EB-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200
EB-00-243	Η Βίβλος των Windows 95	715	9.300
EB-00-234	Μαγικά κόλπα με τα Windows 95	428	6.200
EB-00-194	Μάθετε τα Windows 95... σε μια εβδομάδα!	141	4.200
EB-00-193	Windows 95	349	4.200
EB-00-084	Windows NT	441	4.200
EB-00-150	Unix	836	9.900
EB-00-093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.500
EB-00-202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.200

Εφαρμογές

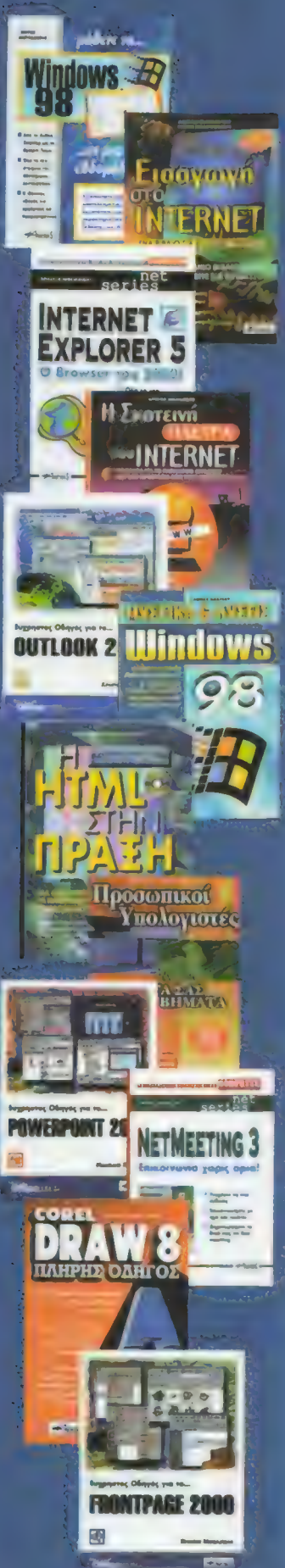
EB-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
EB-00-252	Microsoft Office 97	406	5.200
EB-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
EB-00-258	Word 97 στην πράξη	512	6.200
EB-00-248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	302	4.800
EB-00-238	Δυναμικές λύσεις με το Word 7	198	4.200
EB-00-236	Μάθετε το Word 7... σε μια εβδομάδα!	292	4.200
EB-00-249	Microsoft Excel 97	239	4.800
EB-00-255	Microsoft Access 97	253	6.200
EB-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
EB-00-298	AutoCAD 2000	448	
EB-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
EB-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
EB-00-300	3D Studio MAX 3	416	
EB-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
EB-00-299	CorelDRAW 9	416	
EB-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
EB-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
EB-00-265	Lightwave	110	3.500
EB-00-216	Ο μαγικός κόσμος των multimedia	171	5.800
EB-00-100	Γνωριμία με τα Multimedia	176	4.200
EB-00-165	Multimedia στη στιγμή!	395	6.800

Προγραμματισμός

EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
EB-00-241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.200
EB-00-240	SQL Structured Query Language	227	5.800
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500

Γενικά

EB-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
EB-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
EB-00-235	Modems από το A ως το Q	144	3.500
EB-00-155	Το πρώτο σας CD-ROM drive	247	6.800
EB-00-225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.200
EB-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
---------	--------	---------	------

Ο Ι Κ Ο Ν Ο Μ Ι Α

Management

EB-00-282	Ο γυμνός manager	342	5.200
EB-00-198	Manager για πρώτη φορά	147	3.100
EB-00-272	Ιησούς Χριστός Γενικός Διευθυντής	280	4.600
EB-00-212	Management ολικής ποιότητας	271	5.200
EB-00-108	Επιτυχημένη διαχείριση ολικής ποιότητας... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-223	Επιτυχημένος ηγέτης... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-211	Επιτυχημένες επαγγελματικές αγορές... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-121	Επιτυχημένη συνέντευξη... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-157	Επιτυχημένη αξιολόγηση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	88	3.100
EB-00-207	Επιτυχημένη εκπαίδευση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
EB-00-087	Επιτυχημένη διαχείριση χρόνου... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
EB-00-203	Επιτυχημένη μηχανοργάνωση γραφείου... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-099	Επιτυχημένη σύνταξη επαγγελματικών κειμένων... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
EB-00-227	Επιτυχημένη πολιτική κινήτρων... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-090	Επιτυχημένη αντιμετώπιση του stress... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
EB-00-147	Επιτυχημένες διαπραγματεύσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-166	Επιτυχημένο Project Management... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
EB-00-159	Επιτυχημένες συσκέψεις... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
EB-00-206	Συντονίστε μια σύσκεψη με επιτυχία!	95	3.100
EB-00-210	Κρατήστε πρακτικά και σημειώσεις	118	3.100
EB-00-152	Project «Νώε»	253	4.600
EB-00-229	Η τέχνη του ανταγωνισμού	158	4.600
EB-00-192	Αξιοποιήστε τις ικανότητές σας	185	4.600
EB-00-125	Εισαγωγή στη στρατηγική επιχειρήσεων	23	4.600
EB-00-114	Επιχειρηματικά πλάνα	111	3.100

Marketing

EB-00-278	Κερδίστε τις εντυπώσεις στον επαγγελματικό χώρο	166	3.500
EB-00-274	Διαφήμιση για όλους	292	5.200
EB-00-250	Διαφήμιση: Από τη θεωρία στην πράξη	238	5.200
EB-00-102	Marketing σε περίοδο κρίσης	234	4.600
EB-00-135	Επιτυχημένο marketing... σε μια εβδομάδα!	82	3.100
EB-00-134	Επιτυχημένες δημόσιες σχέσεις... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
EB-00-071	Επιτυχημένη έρευνα αγοράς... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
EB-00-132	Επιτυχημένες σχέσεις με τα media	221	4.600

Πωλήσεις

EB-00-245	180 Μυστικά για επιτυχημένες πωλήσεις	254	4.600
EB-00-116	Επιτυχημένες πωλήσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-197	Επιτυχημένη παρουσίαση... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-167	Ετοιμες απαντήσεις σε... αντιρρήσεις πελατών	119	3.100
EB-00-110	Δημιουργία πελατών	197	4.600
EB-00-010	Η στρατηγική του Direct Mail	232	4.600

Γενικά

EB-00-267	Επενδυτικές επιλογές του μέσου Έλληνα	195	4.600
EB-00-111	Χρηματοοικονομική διαχείριση	302	5.200
EB-00-173	Βασικά οικονομικά	272	5.200
EB-00-120	Οικονομικά για μη οικονομικούς διευθυντές... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
EB-00-168	Επιτυχημένος προϋπολογισμός... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
EB-00-115	Οδηγός για τον έλεγχο της ταμειακής ροής	90	3.500
EB-00-201	Πρόγραμμα μεγιστοποίησης κέρδους	185	4.600
EB-00-261	Αναζήτηση εργασίας με τη μέθοδο Andrade	254	4.600
EB-00-226	Ελληνικός τουρισμός: Μύθοι & πραγματικότητα	200	4.800
EB-00-196	Οικονομική παρωδία	343	5.200

Λ Ο Γ Ο Τ Ε Χ Ν Ι Α

EB-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
EB-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
EB-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
EB-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200

S O F T W A R E

ΔB-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)	9.000
ΔB-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)	9.000
ΔB-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)	9.000
ΔB-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)	12.000



ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

2.

3

ONOM/MO:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..... ΠΟΛΗ:..... Τ.Κ.:.....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ΗΛΙΚΙΑ:

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax

στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:

PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΗΛΙΚΙΑ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΕΡΙΟΧΗ Τ.Κ.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.....ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΥΠΟΓΡΑΦΗ

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο..... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δραχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

[illegible]

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.....

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράψετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών". Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

 Hardware

Software

Διάφορα

[illegible]

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΟΛΗ ΤΚ

HAIKIA:.....THA:.....E-MAIL ADDRESS:.....

Ολοκληρωμένη υποστήριξη με υπογραφή Multirama!



SUPPORT PLUS

Στον ταχύτατα αναπτυσσόμενο κόσμο της πληροφορικής οι ανάγκες και οι απαιτήσεις σας για σωστή εξυπηρέτηση είναι όλο και μεγαλύτερες. Γι' αυτό τα Multirama δημιούργησαν την υπηρεσία **Support Plus**. Ένα σύνολο ολοκληρωμένων υπηρεσιών υποστήριξης που απευθύνονται σε εσάς που έχετε "προσωπική" ή επαγγελματική σχέση με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Όποια υποστήριξη κι αν χρειάζεστε σε hardware ή software, όποιες κι αν είναι οι ανάγκες σας, οι υπηρεσίες Multirama Support Plus σας παρέχουν αποτελεσματικές και αξιόπιστες λύσεις.

• Support Install

Εγκατάσταση ηλεκτρονικών υπολογιστών και περιφερειακών μέσων (εκτυπωτών, οθονών), λειτουργικού και δικτύων.

• Support Check

Τεχνικός έλεγχος και αποκατάσταση βλαβών (service) ηλεκτρονικών υπολογιστών, περιφερειακών μέσων, δικτύων από όπου κι αν τα έχετε αποκτήσει. Προληπτικός ποιοτικός έλεγχος προϊόντων hardware. Τεχνικός έλεγχος και συντήρηση δικτύων.

• Support Built To Order

Συναρμολόγηση υπολογιστών με βάση τις δικές σας απαιτήσεις. Αναβαθμίσεις υπολογιστών και λειτουργικού.

• Support Antivirus - Y2K

Έλεγχος hardware για το πρόβλημα του 2000. Έλεγχος και καθαρισμός συστήματος, αρχείων και εφαρμογών από ιούς.

• Support Business Software

Εγκατάσταση επαγγελματικού software (Singular), παραμετροποίηση, άνοιγμα αρχείων, βασική εκπαίδευση. Παροχή συμβουλών για την ολοκληρωμένη κάλυψη των επαγγελματικών σας αναγκών.

• Support Internet

Εγκατάσταση παροχής στο internet και όλων των απαραίτητων περιφερειακών.

Οι υπηρεσίες Support Plus προσφέρονται από έμπειρο και εξειδικευμένο προσωπικό σε όλα τα καταστήματα Multirama ή και στον χώρο σας.

Γραμμή Επικοινωνίας Multirama 0801-15000

multirama

ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER

<http://www.multirama.com>

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS



COMPAQ

Presario 1246

K6-2 400 MHz
12.1" HPA
32 MB RAM up to 160 MB
4.3 GB H.D.D.
V-90 Fax Modem 56K
CD ROM 24x Standard / USB Exit

368.000

ή 42.900 x 12 Μήνες*



TOSHIBA

Satellite 2060

ADM K6-2 386 MHz 3D
32 MB RAM / 4,3 GB Hard Disc Drive
24x CD ROM drive / 12,1" DSTN color display
2 MB Video Ram
Fax modem 56k V-90
Full Multimedia / Speakers & Microphone

369.000

ή 47.000 x 12 Μήνες*



MITAC

Minote 6133s

Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
13.3" TFT color Display
32 MB RAM up to 160 MB / 4 MB VGA Adapter
4.8 GB H.D.D. / Fax Modem 56K / Full Multimedia
CD ROM 24x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη Τσάντα Μεταφοράς

Με 8.4 GB +20.000*

539.000

ή 63.900 x 12 Μήνες*



EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Processor 500 MHz
Motherboard με Intel® BX Chipset
64 MB RAM up to 1 GB / 8,4 GB H.D.D. UDMA66
48x CD ROM Drive / 8MB AGP με επταχυντή 3D & TV OUT
17"(1280x1024) Color Monitor / 128 bit Sound Card
1.44 FDD / 56k Fax-Modem / Keyboard & Mouse

309.000

ή 35.900 x 12 Μήνες*



EXPERT Plus

Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
48x CD ROM Drive / 15" Color Monitor
1.44 FDD / Sound Card
Keyboard & Mouse

192.900

ή 24.900 x 12 Μήνες*



EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Processor 450 MHz
Motherboard BX up to: Pentium® III
64 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
40x CD ROM Drive / 8 MB AGP ATI SVGA Card
Monitor 15" (1600 x 1280)
1.44 FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse

249.000

ή 29.900 x 12 Μήνες*



Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

• ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27

ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.906

• ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243

ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028

ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ ΓΛΥΦΑΔΑ

• Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4

ΤΗΛ: 8986321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:

ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: 9:00 - 17:00 ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: 9:00 - 20:00 ΣΑΒ.: 9:00 - 15:00

ΟΙ ΠΡΟΣΦΕΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 13% - ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ

